2'99€ **200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS**
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS



¡LLEGA UNA AVENTURA ÉPICA! **«LAS CRÓNICAS DE NARNIA»**

PÓSTER-CONCURSO



SORTEAMOS ¡5 DS!

¡PARA GAMECUBE, DS Y GAME BOY! **8 NUEVOS BOMBAZOS DE MARIO**

ANALIZAMOS Y PUNTUAMOS TODOS LOS JUEGOS

¡ALUCINA CON NINTENDO DS!

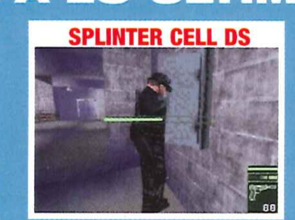
¡Descubre los mejores títulos y los próximos éxitos!

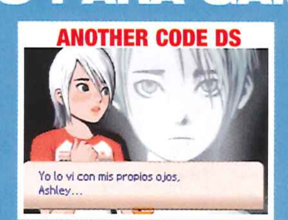


Nº 153 AGOSTO 2005
8 424094 810024 00153

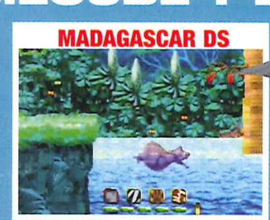
¡ADELÁNTATE A LO ÚLTIMO PARA GAMECUBE Y DS!


LOS 4 FANTÁSTICOS GC


SPLINTER CELL DS



ANOTHER CODE DS


MADAGASCAR DS




KONAMI
¡SIGUE EL CAMINO DE LA
DOMINACIÓN!
POR FIN...CONTROLARÁS
EL PODER DE LA OSCURIDAD
!Contempla la Revelación Oscura del JCC de Yu-Gi-Oh!
Tu oportunidad de conseguir todas la mejores cartas raras que
llevas buscando tanto tiempo de las expansiones nunca editadas
en castellano, Dark Crisis, Pharaonic Guardian y Magician's Force.
Y además en cada sobre encontrarás una de las nuevas Cartas
de Ayuda al Jugador. Yu-Gi-Oh! - Revelación Oscura
¡Armas superiores para los Duelistas serios!
Planeador Kaiser
Breaker el Guerrero Mágico
Juicio de Anubis
[Carta de Trampa]
D.D. Dama Guerrera
SHONEN JUMP'S
Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
REVELACIÓN OSCURA
Volúmen 1
TM
www.yugioh-card.com
Fabricado por KONAMI CORPORATION. KONAMI y sus diseños son TM o Reg. TM de KONAMI CORPORATION. Todos los derechos reservados. Distribuido por The Upper Deck Company y The Upper Deck Europe BV. Upper Deck Entertainment y sus diseños son TM o Reg. TM de The Upper Deck Company. Todos los derechos reservados. Impreso en EE.UU. Upper Deck Company, 985 Trade Drive, North Las Vegas, Nevada 89030. The Upper Deck Europe BV, Flevolaan 15, 1382 JX Weesp, TheNetherlands. www.upperdeck.com U.S. Pat. RE37,957
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT

SUMARIO Nº 153 AGOSTO 2005



PORTADA

¡Entérate de cuáles son los mejores títulos para tu NINTENDO DS y de los juegazos que vendrán!

Consulta nuestro ranking con los 10 mejores juegos disponibles y echa un vistazo al futuro.

PÁGINAS 10 A 17

PÓSTER POKéMON



¡VENGA, A CONTAR POKéMON!

Pág. 39

NOVEDAD

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

Juega con sus poderes en tu poderosa CUBE

¡Ser el bueno mola, y controlando a 4 superhéroes, más!



PÁGINA 32

GUÍA

¿Te pegan en DRAGON BALL ADVANCE? Pues, ¡vamos a defenderte!

¡Elimina a todo el que se cruce en el camino de Goku y aprende sus mejores golpes!



PÁGINA 62

NOVEDAD

¡Líate a petardazos con BOMBERMAN DS!

El cabezón de Hudson por fin se deja jugar a doble pantalla.

PÁGINA 50

REPORTAJE

¡Alucina con todos los detalles sobre CRÓNICAS DE NARNIA, el próximo bombazo para GBA, DS y GameCube!

La gran aventura de cuatro niños en el mundo helado de Narnia, será el argumento del próximo juego de Disney.





PÁGINA 22

Spidey y Venom se verán las caras en el nuevo «Ultimate»

«ULTIMATE SPIDER-MAN», UN CÓMIC ANIMADO EN GC

El nuevo Spider-Man nos invitará el próximo otoño a recorrer Nueva York des dos maneras: haciendo el bien con Spidey, o el mal con Venom.

El próximo juego de Spider-Man que lanzará Activision en GC, no estará basado en ninguna de las pelis del héroe, ni tampoco en una serie de televisión (pese a lo que pueda parecer por las pantallas). Todo, tanto el argumento como el estilo gráfico, se inspirará en la saga de «Ultimate Spider-Man», **una serie de cómics que reviven la historia de Peter Parker desde el principio,** pero con un dibujo más moderno y situando la acción en la actualidad. Así, el "viejo" Parker fotógrafo ha dejado lugar a un Parker webmaster mucho más moderno. Todo eso estará presente en una **aventura que recordará en algunos puntos a «Spider-Man 2» o al próximo «Hulk: Ultimate Destruction»**, sobre todo en lo referente a la libertad de acción.

En el papel de Spider-Man recorreremos la gran ciudad de Nueva York de arriba abajo, trepando por los rascacielos y columpiándonos en nuestras telarañas, en busca de nuevas misiones por cumplir. Pero no penséis que esto va a ser toda la "chicha". Lo mejor es que también nos meteremos en el pellejo de Venom (si es que se puede llamar pellejo a esa cosa negra que tiene este bicho). Sí, habéis leído bien, **nos transformaremos en uno de los enemigos más peligrosos de Spidey,** lo que significa que estaremos en el bando de los malos. Es decir, que **habrá dos personajes diferentes, con dos historias diferentes y una forma de jugar ligeramente distinta.** Mientras que Spider-Man destacará por su gran agilidad y sus rápidos movimientos, Venom será una mole que basará todo su potencial en una tremenda fuerza física. Tampoco faltarán a la cita los supervillanos más famosos de los cómics, como Rhino o Electro. Parece que será una aventura a la altura del lanzarredes. Muy pronto, tras el verano, en todas las CUBE.



Un nuevo estilo. *El cambio más palpable respecto a otros juegos de Spider-Man será estético. Con unos gráficos de dibujo animado parecerá que estemos jugando en un cómic.*

MANGA Y PELEAS SE UNEN EN «JUMP SUPERSTARS»

Será un juegazo de lucha épico que en Japón disfrutarán este agosto.

El próximo bombazo de Nintendo para su Nintendo DS va a **reunir en un único juego de lucha a la flor y nata del manga japonés.** Personajes de Dragon Ball Z (Goku, Vegeta, Piccolo...), One Piece (Luffy, Sanji...), Naruto (Naruto, Sasuke...), Kenshin..., todos se juntarán para enfrentarse en **combates con un toque muy a lo «Super Smash Bros»**. Los escenarios serán en 2D y estarán plagados de obstáculos y objetos que emplear en las peleas. Mientras, **en la pantalla táctil, tendremos un mazo de cartas.** Algunas servirán para cambiar de luchador, otras potenciarán el ataque y, finalmente, las habrá que servirán para invocar a un compañero que nos ayude en la batalla. ¡Va a ser el torneo de artes marciales más táctil de la historia!



¡YUGI TAMBIÉN VISITARÁ DS!

Konami lanzará en otoño «Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour» para tu DS.

Gracias a «Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour», **la moda de los combates de cartas dará el salto a DS.** Konami ha aprovechado la ocasión para darle un nuevo aire a las aventuras del joven Yugi incorporando a la mecánica algunos toques "made in" DS. La **pantalla táctil mostrará un mapa de la ciudad, por el que nos desplazaremos** usando el puntero mientras buscamos duelistas para retar. Una vez en el duelo, la pantalla táctil será la mesa sobre la que desplegaremos las cartas, mientras en la pantalla superior veremos a los monstruos en 3D. Y habrá más de 1000 nuevas cartas...



Cuando entremos en un duelo, la pantalla inferior será el tablero en el que jugaremos.



El multijugador nos permitirá competir con un amigo o intercambiar nuestras cartas.

El Hombre Araña. *En la saga Ultimate, Peter Parker ya no es fotógrafo sino moderno webmaster. Eso sí, cuando se pone el traje de Spider-Man sigue siendo el héroe carismático de siempre, con sus redes y su sentido arácnido en alerta.*

Acrobático. *Spider-Man se moverá con una velocidad endiablada, además de ser increíblemente ágil. Otra gran ventaja que tendrá en combate serán sus lanzarredes.*

Caras conocidas. *Muchos de los villanos que aparecerán en el juego serán viejos conocidos, pero con un aspecto renovado. ¡Ese que posa es Rhino!*

¡Veneno! *Si elegimos a Venom viviremos una aventura diferente a la de Spidey. Además, los combates dejarán a un lado la técnica para basarse en la fuerza pura y dura.*

UN POLI, UNA CIUDAD Y MUCHOS COCHES, TODO EN TU ADVANCE

«Driver 3» nos llevará hasta Miami y Niza para competir en duras pruebas de conducción.

Coches, acción policial y total libertad de movimientos es la mezcla explosiva que nos traerá Atari en «Driver 3». El protagonista será Tanner, un duro poli de Miami con la misión de infiltrarse en los más bajos fondos de la ciudad para acabar con la delincuencia. En total habrá **35 misiones, que estarán repartidas entre Miami y Niza, dos grandes escenarios** por los que nos moveremos con absoluta libertad. ¿Y qué es lo que no falta nunca en una gran ciudad? Pues tráfico, que habrá y mucho. Eso significa que veremos un montón de coches que podremos "tomar prestados". Dispondremos de más de **25 vehículos diferentes, para desplazarnos,** destrozarlos o participar con ellos en pruebas de conducción. ¡Ah! Y como buen poli, Tanner sabrá usar más de siete armas distintas. ¡Acción portátil de alto nivel para GBA!

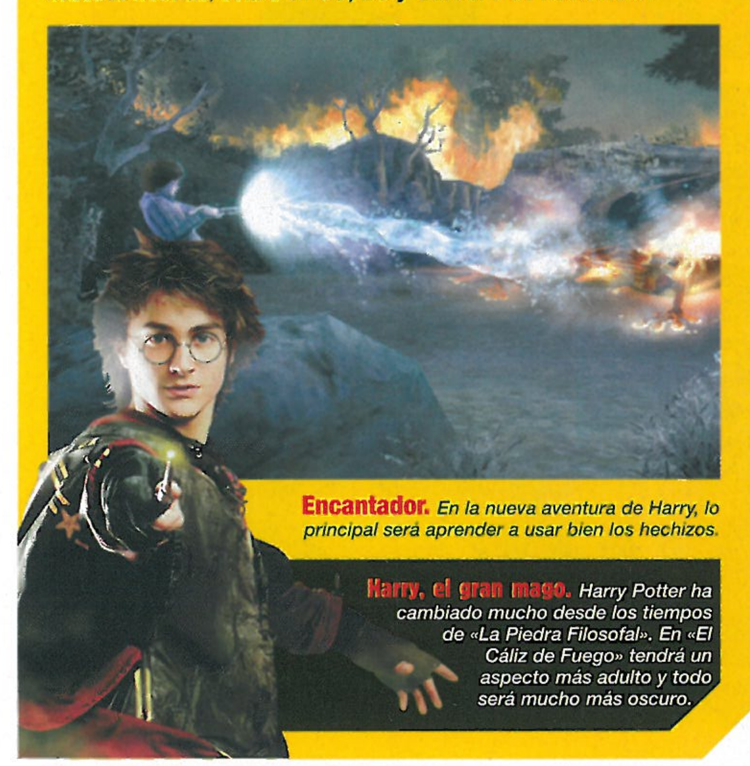


¡A por el buga! *Tendremos libertad total para recorrer la ciudad y podremos hacerlo a pie o en coche, o en moto...*

¡HARRY, QUEREMOS QUE VENGAS YA A NINTENDO!

«Harry Potter y el Cáliz de Fuego», confirmado para noviembre.

Cada nueva pantalla de Harry Potter es aún más impresionante que la anterior. Está claro que EA tiene la intención de convertir «El Cáliz de Fuego» en la mayor aventura del mago de Howarts. Algunas de sus bazas serán la **mayor apuesta por la acción y el multi para tres.** El control también cambiará, ahora fijaremos los objetivos y asignaremos los hechizos a los distintos botones del pad. Según nuestras noticias, estará en **GC, DS y GBA el 9 de noviembre.**



Encantador. *En la nueva aventura de Harry, lo principal será aprender a usar bien los hechizos.*

Harry, el gran mago. *Harry Potter ha cambiado mucho desde los tiempos de «La Piedra Filosofal». En «El Cáliz de Fuego» tendrá un aspecto más adulto y todo será mucho más oscuro.*

NINTENDATA

1.000.000

de Nintendo DS se han vendido en Europa en sólo tres meses. ¡¡Éxito total de Nintendo DS!! Y es que nada más ponerse a la venta, DS ya tuvo un arranque espectacular: 500.000 consolas vendidas a las tres semanas. Más de 5 millones de personas en el mundo tienen ya una DS en sus manos, y la cifra sigue creciendo. Aquí, en tres meses se han superado las 150.000 consolas vendidas.



¿QUÉ HACE UN POLLO COMO TÚ EN UN JUEGO COMO ÉSTE?

En noviembre llega «Chicken Little», un pollo que será la estrella de Disney.

La nueva película de animación 3D "made in Disney" se llamará «Chicken Little» y, por supuesto, contará con su correspondiente versión jugable. **Será una aventura 3D** que nos hará revivir la disparatada historia que veremos en la peli. A saber, **un pollo pequeñajo que pasa de ser el "tonto del pueblo" a todo un héroe capaz de enfrentarse a una invasión alienígena** (vamos, una historia que ni «La Guerra de los Mundos»....). A lo largo de **17 niveles** manejaremos a los principales personajes de la película, que deberán superar las situaciones más cómicas usando los artilugios más diversos: jet packs, tirachinas, yo-yos... ¿Estáis listos para pasároslo pipa con vuestra GameCube?



En la aventura nos esperan mogollón de situaciones diferentes. Desde plataformas a arcade de acción 3D. Todo de la mano de un pollo supersimpático. ¡Estos de Disney!

«FIFA 2006» LLEGA A DS CON UN ESPECTACULAR FÚTBOL 3D

Ronaldinho, Beckham, Raúl... se echarán partidos a doble pantalla en octubre.

La saga de fútbol más veterana va a irrumpir con mucha fuerza en Nintendo DS. El estreno de «FIFA 2006» promete ser un espectáculo, con unos **gráficos de lujo en la pantalla superior y un práctico radar en la táctil,** que nos permitirá diseñar mejor nuestras jugadas. Convertirse en Ronaldinho estará al alcance de tu mano. Además, **el control será sencillísimo.** No nos costará nada regatear, hacer vaselinas o proteger el balón como auténticos galácticos, gracias a la disposición de botones de la consola. Incluso dirigiremos las tácticas de ataque y defensa en pleno partido tan sólo usando el puntero. Y para los que prefieran el "fútbol de oficina", se incluirá un nuevo Modo Manager. ¡La fiesta del fútbol empieza en DS! ¿Cuándo? Pues ya mismo, **a primeros de octubre.**



Arriba jugaremos en perfecto 3D y abajo planearemos las tácticas, y las cambiaremos cuando queramos.


Charlie
Y LA
FÁBRICA DE CHOCOLATE™
El Juego
7+
www.pegi.info
PlayStation.2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
PC CD
GS
GLOBAL STAR SOFTWARE

NUEVA YORK, CIUDAD DE CRIMEN

«True Crime: New York» mezclará acción, conducción y libertad total de movimiento.

Marcus Reed, el poli más duro y macarrilla de la ciudad de Nueva York, será el protagonista de la nueva entrega de este juegazo, «True Crime: New York City». El guión nos pondrá a repartir justicia de una forma más bien… atípica. Vamos, que Reed no se cortará a la hora de usar su pistola o emplear medios aún más agresivos para cumplir sus objetivos. Así que está claro que no va a ser una aventura para los más peques de la casa.

En el título de Activision nos moveremos como nos plazca por las calles de la ciudad, tanto a pie como conduciendo coches, motos o lo que haga falta para acabar con los criminales. Tal como hicimos en la primera entrega, de buen recuerdo, la verdad. Además, los escenarios serán interactivos al máximo, podremos coger casi cualquier objeto que encontremos por ahí tirado (un cubo de basura, por ejemplo) para lanzárselo a los enemigos y conseguir alguna ventaja sobre ellos. «True Crime: New York City» impondrá la acción callejera **en GC este otoño de la mano de Activision.**



El prota de este «True Crime» será Marcus Reed, un duro poli afroamericano con métodos algo agresivos.



Recorreremos libremente las calles de Nueva York, pilotando coches, motos... con gran realismo.

PREPARA TU FUSIL, ESTA VEZ NO SON MANIOBRAS

Con «Call of Duty 2» reviviremos la 2ª Guerra Mundial en CUBE.

Tras el éxito de «Call of Duty», en Activision no han dudado a la hora de plantearse la segunda parte. Se llamará «Call of Duty: The Big Red One» y narrará las hazañas bélicas de la Infantería Big Red One. Con la **típica perspectiva subjetiva y unos gráficos muy mejorados viajaremos al Norte de África, Inglaterra, Sicilia, Normandía...** Se está poniendo especial énfasis en mejorar la inteligencia artificial de los personajes, para hacerla **realista al máximo.** Eso, unido a la fidelidad histórica, harán de este shooter un juegazo que veremos antes de final de año.



Alucinaremos con la cantidad de efectos simultáneos en pantalla. Además, el realismo será una de las claves de este nuevo «Call of Duty».

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Killer 7 – EA	14 septiembre
FIFA 2006 – EA	28 septiembre
Marvel Nemesis – EA	octubre
Geist – Nintendo	octubre
Mario Dance Revolution – Nintendo	octubre
X-Men Legends 2 – Activision	octubre
Fire Emblem – Nintendo	noviembre
The Legend of Zelda: TP – Nintendo	noviembre

Game Boy Advance

Herbie – Atari	julio
Witch- Atari	julio
Pokémon Esmeralda – Nintendo	21 octubre
Los Sims 2 – EA	noviembre
Fire Emblem 2 – Nintendo	noviembre
Dynasty Warriors- Nintendo	noviembre

Nintendo DS

Zoo Tycoon – THQ	septiembre
Scooby Doo Desenmascarado – THQ	septiembre
Nintendogs – Nintendo	octubre
Metroid Prime Hunters – Nintendo	octubre
FIFA 2006 – EA	octubre
Harry Potter El Cáliz de Fuego – EA	noviembre
NFS: Most Wanted – EA	noviembre
Burnout Legends – EA	noviembre
Mario Kart – Nintendo	noviembre
Crash Team Racing – Vivendi	diciembre

SHREK SE PASA AL WRESTLING

Activision nos traerá en otoño «Shrek Superslam» para GBA y Nintendo DS.

El nuevo «Shrek Superslam» será un juego de lucha con los héroes de la peli, o sea Shrek, Asno, Fiona y todos los demás dándose de leches. En la versión **GBA, llegará en 2D y tendrá 10 personajes;** mientras, la de Nintendo DS será en 3D, tendrá 12 luchadores y usará la pantalla táctil. Eso sí, los dos tendrán multi y nos divertirán a tope.



En Nintendo DS habrá 12 luchadores peleando en escenarios 3D llenos de trampas, armas e ítems.

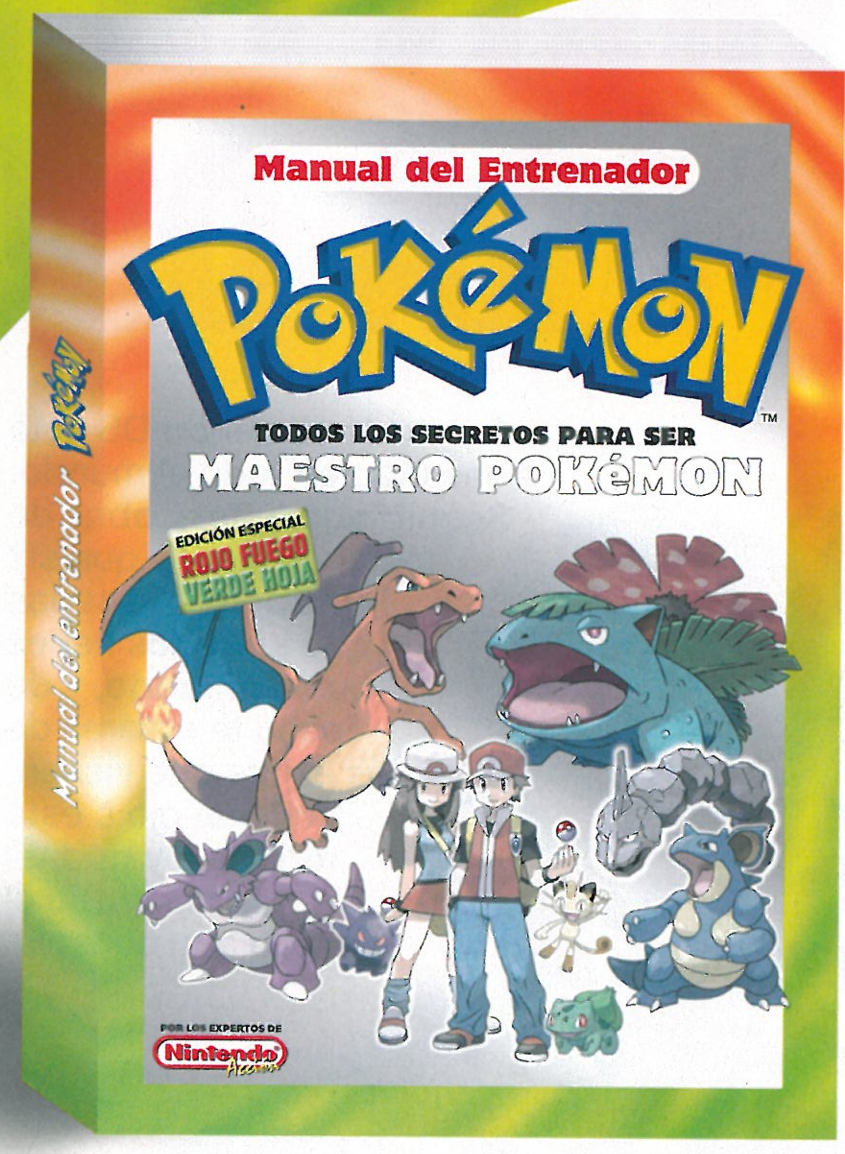
GANADORES DE LOS CONCURSOS

CONCURSO PROJECT RUB **Juego Project Rub (NTDS)** Alejandro Largacha (Álava), Noé Grau (Alicante), José López De Goicoetxea Mérida (Alicante), Martín González Amate (Almería), Alejandro Giacoman (Asturias), Andrés Garrido Galeote (Cádiz), Arantxa Pacín (Cantabria), Francisco Antonio Martín (Córdoba), Carlos Carmona Redondo (Córdoba), Alex García Garaizar (Guipúzcoa), Carlos Sevilla Perales (Jaén), Javier Lacosta (Madrid), Sandra Gracia Martín (Zaragoza), **Consola NTDS + juego Project Rub (NTDS)** María Dolores Marco Hernández (Albacete), Carlos Álvarez (Barcelona), Roberto Albalate Ibáñez (Castellón), José Pérez Navarro (Ciudad Real), Jon Valera (Málaga), Martín Alberto Pérez Muelas (Murcia), Rubén De La Rosa (Valladolid).



PRESENTA

LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE POKéMON



228 PÁGINAS

EDICIÓN ESPECIAL PARA POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA CON:

- **Fichas con datos secretos**
  Descripción y habilidades extra de más de 200 Pokémon
- **Todos los movimientos**
  Ataques, movimientos huevo y movimientos tutor, contados con todo lujo de detalles
- **Máquinas Técnicas y Ocultas**
  Todo los ataques que tu Pokémon puede aprender
- **Carnet exclusivo**
  que te acredita como Maestro Entrenador Pokémon.



¡¡GRATIS!!

¡PÓSTER GIGANTE!

CON TODOS LOS MAPAS DE ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

¡¡UN LIBRO INDISPENSABLE PARA CONVERTIRSE EN EL MEJOR ENTRENADOR!!

¡BÚSCALO EN TU QUIOSCO EL 18 DE JULIO!

¡Incluye los títulos más esperados!

Guía para disfrutar a tope con la consola de moda

¡TODOS LOS JUEGOS PARA DS!



La nueva Nintendo DS está arrasando en todo el mundo. Seguro que tú te acabas de comprar una, ¿a que sí? Pues para que sepas qué juegazos tienes que comprarte, y de paso te enteres de los éxitos que vienen, echa un ojo a este reportaje y podrás sacarle todo el partido a tu consola.

ESTOS SON LOS MEJORES

Te presentamos el auténtico TOP 10 de juegos para DS. Hay de todos los gustos, estilos y héroes. Te los explicamos con todo lujo de detalles, para que enseguida sepas con cual te vas a quedar.

¡Mario es el más grande!

SUPER MARIO 64 DS

NINTENDO
39,95€
AVENTURA
Total: 97

DE QUÉ VA: Ayuda a Mario & friends a recuperar las 150 estrellas del castillo de Peach para salvarla de las fauces de Bowser. Y entre salto y salto diviértete con los minijuegos táctiles.

TE GUSTARÍA SI...: Si te gusta Mario, si te gustan las plataformas, si te gustan los minijuegos, si te gustan las cosas bien hechas...

LO MEJOR: Enormes mundos tridimensionales en la palma de tu mano, ¡increíble! Es largo, es bonito, es divertido... y el prota es ¡¡¡Mario!!! Los minijuegos táctiles son una pasada.

LO PEOR: Que te hayas comprado una Nintendo DS y no tengas este juegazo para poder disfrutarlo a tope, como es debido. ¡Vamos, corre a por él!

SI TE GUSTAN DE HÉROES, PRUEBA...

POKéMON DASH

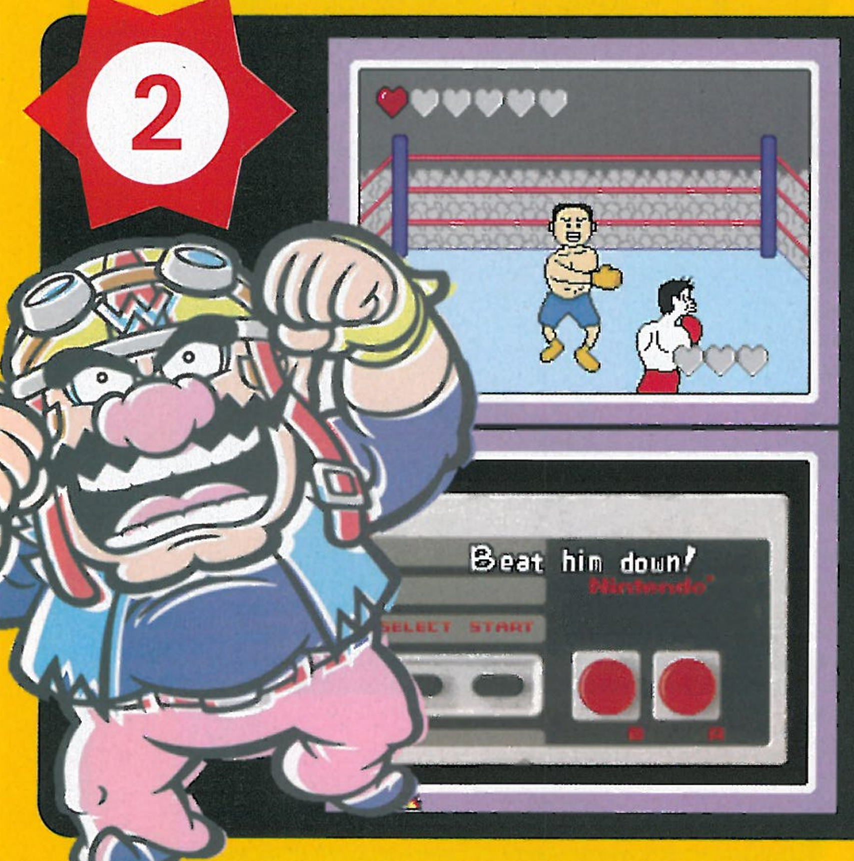
Si te pirras por los personajes de Nintendo, enotnces la alternativa que te recomendamos para que disfrutes como un loco es el primero de Pokémon para DS. Un juego de carreras, simple pero muy jugable, en el que vas a poner a tus Pokémon a más de 100 por hora.





1

2



¡180 locos microjuegos!

WARIO WARE TOUCHED

NINTENDO
39,95€
MINIJUEGOS
Total: 96

DE QUÉ VA: Más de 180 disparatados juegos que superar en apenas cinco segundos. Y todo se hace usando el puntero y el micrófono de la consola. Rasca, arrastra, pincha, toca, sopla... ¡y pártete de risa!

TE GUSTARÁ SI...: Te gustan los minijuegos "mú rápidos".

LO MEJOR: Divertido como pocos, original como ninguno. El uso de la pantalla táctil y del micro es total. Los regalos extra te van a dejar boquiabierto.

LO PEOR: La parte técnica es algo más flojilla que el resto, con gráficos poco detallados. Aunque tienen un tono simpaticón que le viene guay al juego.

SI TE GUSTAN DE REFLEJOS, PRUEBA...

MR. DRILLER

Si quieres poner a prueba tus reflejos, aquí tienes un puzzle que no te va a dejar pensar. Porque lo más importante es excavar, y rápido, si no quieres que los bloques que vas dejando atrás te caigan encima. Todo se hace con el puntero, así que doble motivación.





3

PROJECT RUB

SEGA · MINIJUEGOS · 39,95€ · Total: 92

DE QUÉ VA: Conquista a la chica de tus sueños a lo largo de 29 minijuegos de lo más divertidos. Y encima con cada prueba le sacarás el máximo partido a la táctil y el micro.

TE GUSTARÁ SI...: Ideal para los más vacilones y gente original.

LO MEJOR: La adicción de cada minijuego y toda la interacción de la DS en tus manos. Sopla, toca, grita, dale la mano... ¡Una pasada táctil!

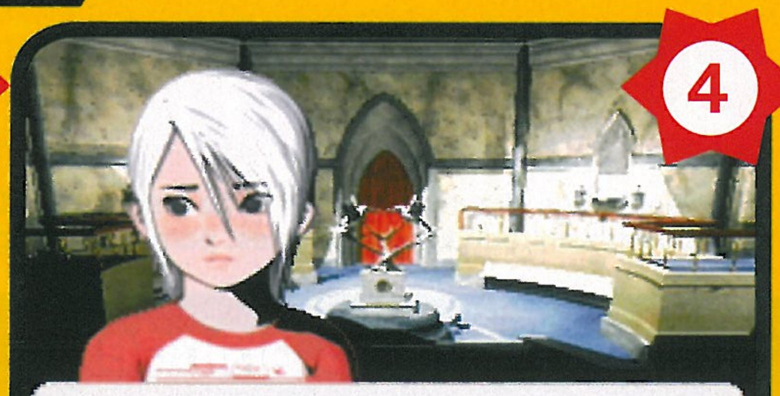
LO PEOR: Que mole tanto... y justo cuando le estés pillando el punto, te quedes con ganas de más retos.

SI TE MOLAN LOS JUEGOS DE INTERACCIÓN, PRUEBA...

LOS URBZ

Estos chicos te invitan a mudarte a su ciudad, donde el día a día de la vida es el protagonista. Duerme, trabaja, come... ¡Y pásalo en grande con los minijuegos exclusivos!





4

ANOTHER CODE

NINTENDO · AVENTURA · 39,95€ · Total: 91

DE QUÉ VA: Acompaña a Ashley en esta absorbente aventura en busca de su padre y supera los 7 capítulos explorando los escenarios y resolviendo los geniales puzzles.

TE GUSTARÁ SI...: Para jugadores listillos pero tranquilos.

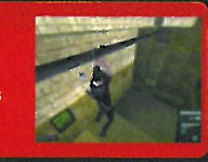
LO MEJOR: Su sistema de juego usa las dos pantallas para explorar el terreno y jugar los puzzles táctiles. Original, sencillo y muy chulo.

LO PEOR: Como engancha tanto, acaba pareciendo un pelín cortito. Puede que quieras algo más de acción.

SI TE GUSTAN LOS RETOS, PRUEBA...

SPLINTER CELL

Con Sam Fisher tienes una gran baza para exprimirte los sesos averiguando cómo infiltrarte y... dar caña a los malos. Además, es un reto en un agobiante entorno 3D.





7

STAR WARS EPISODIO III

UBISOFT · BEAT'EM UP · 39,95€ · Total: 84

DE QUÉ VA: La mayor aventura del cine golpea tu DS con 21 niveles de acción lateral y la posibilidad de escoger a Obi-Wan o Anakin. Pilla tu sable láser y ponte a canear a los Sith.

TE GUSTARÁ SI...: A la medida del que quiera repartir tortas y punto.

LO MEJOR: La cantidad de movimientos y magias que puedes aprender a hacer con tus Jedis. ¡Y lo que mola verlos en la pantalla!

LO PEOR: El diseño mola, pero con unos gráficos más curradetes, esta galaxia habría sido más flipante.

SI TE GUSTAN DE ACCIÓN, PRUEBA...

GOLDENEYE

La saga del agente secreto tiene preparada más acción peliculera en 3D. Goldeneye ofrece muchos disparos, un arsenal de aúpa y un control táctil novedoso y práctico.





8

RAYMAN DS

UBISOFT · PLAT. · 44,95€ · Total: 89

DE QUÉ VA: Ayuda al simpático Rayman a reunir los 1000 lums y a rescatar a su amiguete Globox. Y de paso alucina con las 3D de sus 45 niveles y con el control táctil del prota.

TE GUSTARÁ SI...: No defraudará a los fans de Rayman.

LO MEJOR: El colorido y la diversión marca de la casa, empaquetados en la portátil. Una bonita demostración del poder DS.

LO PEOR: Se olvida un pelín de la pantalla inferior. Unos escenarios tan bonitos se merecían dos pantallas.

SI TE GUSTAN DE PLATAFORMAS, PRUEBA...

MADAGASCAR Y ROBOTS

Los juegos más peliculeros te traen saltos laterales de los de toda la vida. Robots tiene escenarios más laberínticos y Madagascar está pensado para jugones más salvajes.





5

NFS: UNDERGROUND 2

EA GAMES · CARRERAS · 44,95€ · Total: 91

DE QUÉ VA: ¿Te mola la velocidad extrema? ¿Y el tuning más cañero? Pues no dejes pasar los 17 modelos de coches que te ofrece este clásico de las carreras ilegales.

TE GUSTARÁ SI...: Los locos por el motor y el tuning más fardón.

LO MEJOR: El tuning con millones de opciones. ¡Hasta puedes diseñar las pegatinas de tu coche! Y todo, todito, todo, con el puntero.

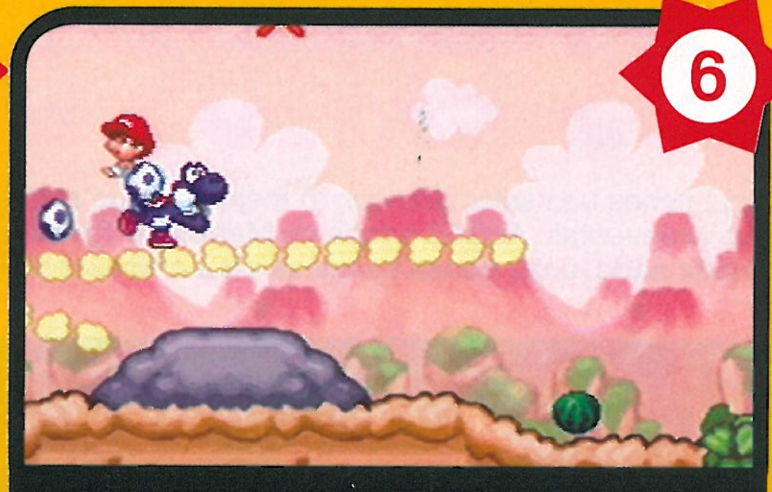
LO PEOR: Que en las carreras sólo se tire de la táctil para usar los nitros y echarle un ojo al mapa.

SI TE MOLA LA VELCIDAD, PRUEBA...

RIDGE RACER Y A. URBAN

La DS tiene coches para rato. Asaphlt Urban cuenta con la competición más dura y realista, y Ridge Racer con un multijugador histórico para 8 colegas y ¡un volante táctil!





6

YOSHI TOUCH & GO

NINTENDO · PLAT. · 39,95€ · Total: 91

DE QUÉ VA: Debes hacer que Baby Mario llegue al suelo a salvo. Traza toboganes de nubes y encierra a los enemigos en burbujas con el dedo.

TE GUSTARÁ SI...: eres fan de las plataformas 2D, y buscas retos nuevos y algo complicadillos.

LO MEJOR: Su original desarrollo. Dibujar nubes con el puntero y borrarlas de un soplido parece una idea muy chula.

LO PEOR: Su dificultad. Te eliminan de un solo toquecito y tienes que empezar desde el principio.

SI TE GUSTA DARLE CAÑA AL PUNTERO, PRUEBA...

PAC-PIX

Un comecocos al más puro estilo DS, en el que, con el puntero o el dedito, dibujas a los Pac-Man para que se coman a los fantasmas. Vamos, la ilusión de tu vida.





9

ZOO KEEPER

IGNITION · PUZZLE · 39,95€ · Total: 88

DE QUÉ VA: Coge el puntero y ponte a unir animalillos iguales de tres en tres, como si fueras Noé y estuvieras jugando a Tetris. Simple, pero tremendamente adictivo.

TE GUSTARÁ SI...: Te mola echarte unos piques con tus colegas.

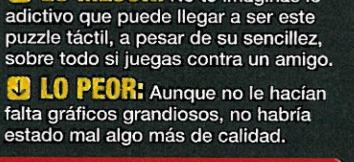
LO MEJOR: No te imaginas lo adictivo que puede llegar a ser este puzzle táctil, a pesar de su sencillez, sobre todo si juegas contra un amigo.

LO PEOR: Aunque no le hacían falta gráficos grandiosos, no habría estado mal algo más de calidad.

SI TE GUSTAN DE PUZZLES, PRUEBA...

POLARIUM

Con un aspecto muy sobrio, este juegazo nos invita a darle al coco para conseguir que todos los cuadros de una cuadrícula se vuelvan del mismo color.







10

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION · ACCIÓN · 49,95€ · Total: 84

DE QUÉ VA: Peter Parker se enfrenta al Doctor Octopus y compañía a base de puños y patadas. Un total de 16 capítulos cargados de acción y con 8 supergolpes para el hombre araña.

TE GUSTARÁ SI...: Los que se flipan con retos complicados.

LO MEJOR: La mezcla de acción lateral más clásica con un diseño de escenarios en 3D. Un cóctel visual para que te quedes boquiabierto.

LO PEOR: Un modo de juego es poco para nuestro héroe y los objetivos son un pelín repetitivos. Una pena.

SI TE MOLAN LOS DE ACCIÓN, PRUEBA...

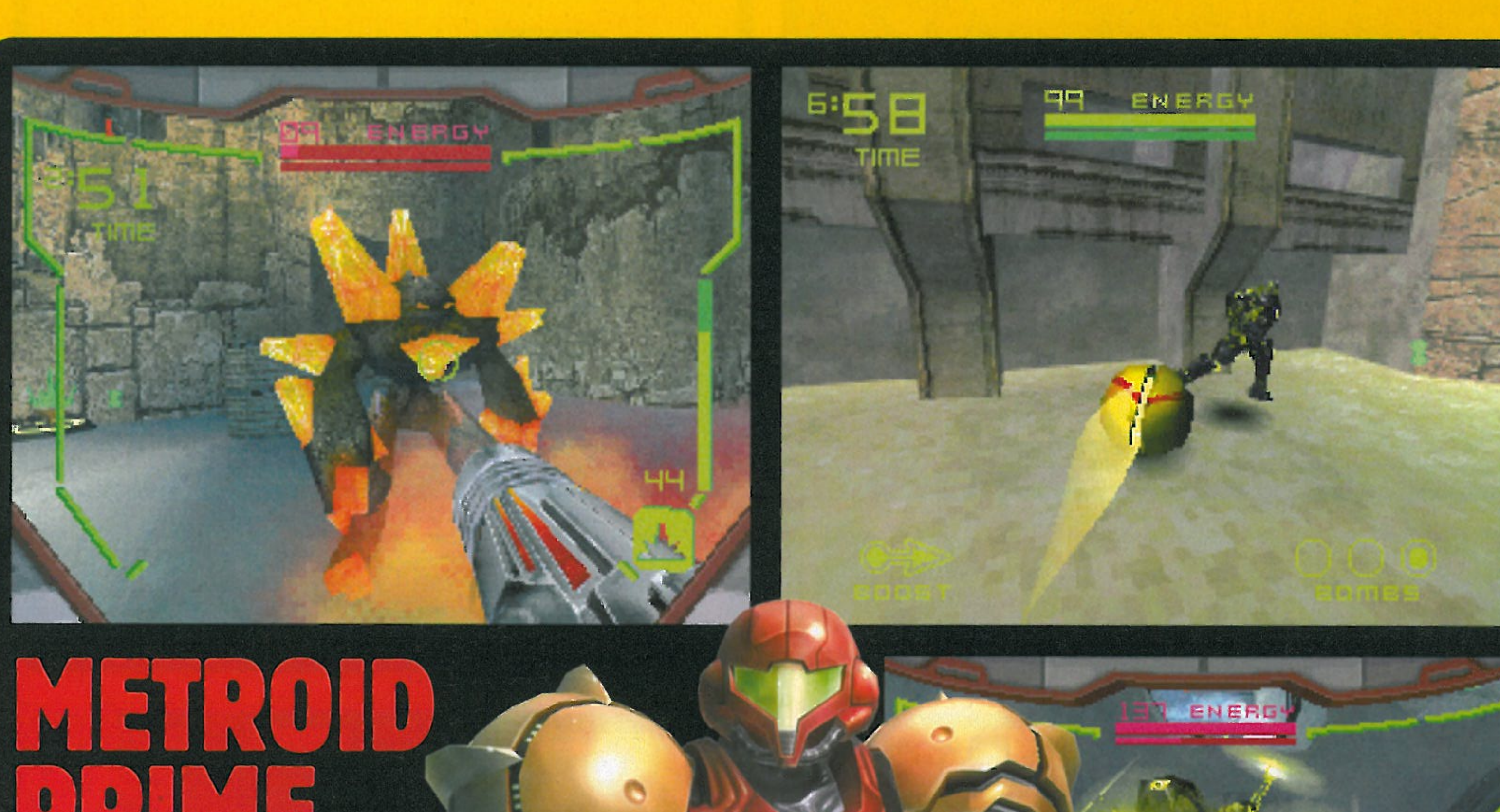
BOMBERMAN

Tu amiguete cabezón va de otro rollo, con una acción menos espectacular pero más adictiva. Muchos niveles, ítems y un multi a 8 bandas para que no sueltes la DS.



LOS ÉXITOS QUE VIENEN

Aquí tienes una selección con lo mejorcito que está a punto de llegar a DS. Te vas a quedar alucinado con sus propuestas. Acción a tope en Metroid, originalidad al máximo en Nintendogs, vértigo con Sonic... ¡y queda nada, unas pocas semanas para empezar a disfrutarlos a tope!



METROID PRIME HUNTERS

¡El arcade 3D definitivo para DS!

- NINTENDO
- ACCIÓN 3D
- Lanzamiento: OCTUBRE

DE QUÉ VA: Un grupo de cazarrecompensas peleará por hacerse con el arma secreta de una antigua civilización. Entre ellos estará Samus, que explorará decenas de niveles en 3D.

TE MOLARÁ SI...: Has jugado algún Metroid en CUBE.

LO MÁS FLIPANTE: Luchar contra otros 3 jugadores en varios modos multijugador.

LO MEJORABLE: Si en vez de 4 jugadores como se ha prometido, se usara la conexión Wifi para poder pegarse con muchos más... sería la repera.



CÓMO APROVECHARÁ LA PANTALLA TÁCIL

CONTROL A DOS MANOS

Deberemos coger el puntero, sí, pero también tendremos que pulsar las direcciones de la cruceta con el pulgar izquierdo. Con ésta indicaremos la dirección en la que Samus deberá moverse, y con el puntero, o con el dedo, apuntaremos certeramente a los enemigos.

¡El nuevo Kirby será arrollador!

TOUCH KIRBY

★ NINTENDO ★ PLATAFORMAS
★ Lanzamiento: NOVIEMBRE



★ DE QUÉ VA: Kirby será hechizado y no tendrá manitas ni patitas ni nada. Aparecerá convertido en una bolilla a la que deberás dirigir usando el lápiz en la táctil. Tú crearás las plataformas, decidirás cuándo atacará y, zampando enemigos, podrá transformarse en 11 temas.

★ TE MOLARÁ SI...: Tienes ganas de vivir una aventura de plataformas de estilo clásico, pero controlando solo con el puntero... Ideal para los que ya hayan batido todos los récords en «Yoshi Touch & Go!», también de DS.

LO MÁS FLIPANTE: Veremos cómo nos las apañamos con solo un puntero para controlar a este "bolo" rosa en la pantalla.

LO MEJORABLE: Tendrá minijuegos, pero... ¿qué tal un multijugador?

CÓMO APROVECHARÁ LA PANTALLA TÁCTIL

HACE CAMINO AL PINTAR

Cuando nos veamos puntero en mano, deberemos pintar una línea por la que pueda rodar el boliche. Aparecerá un trazo multicolor la mar de majo. Y cuando queramos que ataque, bastará con "pincharle" y arrollará a los malos.



¡Alíate con el modo multijugador!

ADVANCE WARS

★ NINTENDO ★ ESTRATEGIA
★ Lanzamiento: SEPTIEMBRE

★ DE QUÉ VA: Deberás dirigir los movimientos de tus tropas para parar los pies al Black Hole. Podrás jugar el modo campaña, un versus sin cables contra otro jugador, y guerrear en tiempo real contra otros tres ejércitos de tus colegas.

★ TE MOLARÁ SI...: Te gustaron los de GBA, porque mantendrá su estilo de juego.

LO MÁS FLIPANTE: Podrás crear mapas de batalla dibujándolos directamente en la pantalla táctil. Y luego mandárselos a tus amigos vía wireless, para echar un vicio personalizado.

LO MEJORABLE: Mantendrá el estilo gráfico de la serie, pero bien es verdad que en DS se podrían mostrar gráficos más realistas... en 3D.



CÓMO APROVECHARÁ LA PANTALLA TÁCTIL

ÓRDENES DIRECTAS

Para manejar tu ejército bastará con que pinches en una de tus unidades móviles y deslices el puntero hasta la posición deseada. Será muy útil para las batallas en tiempo real.



¡Disfrutarás del vértigo!

SONIC RUSH

SEGA · PLATAFORMAS
Lanzamiento: DICIEMBRE

DE QUÉ VA: Manejando a Sonic y su nueva compañera Blaze, debes encontrar las Gemas Sol. Te espera el típico escenario Sonic, pero a doble pantalla. Verás saltos imposibles, loops mareantes y montones de nuevos enemigos.

TE MOLARÁ SI...: Te gusta Sonic. Aquí tendrás dos pantallas para correr, rodar y saltar a la velocidad del sonido.

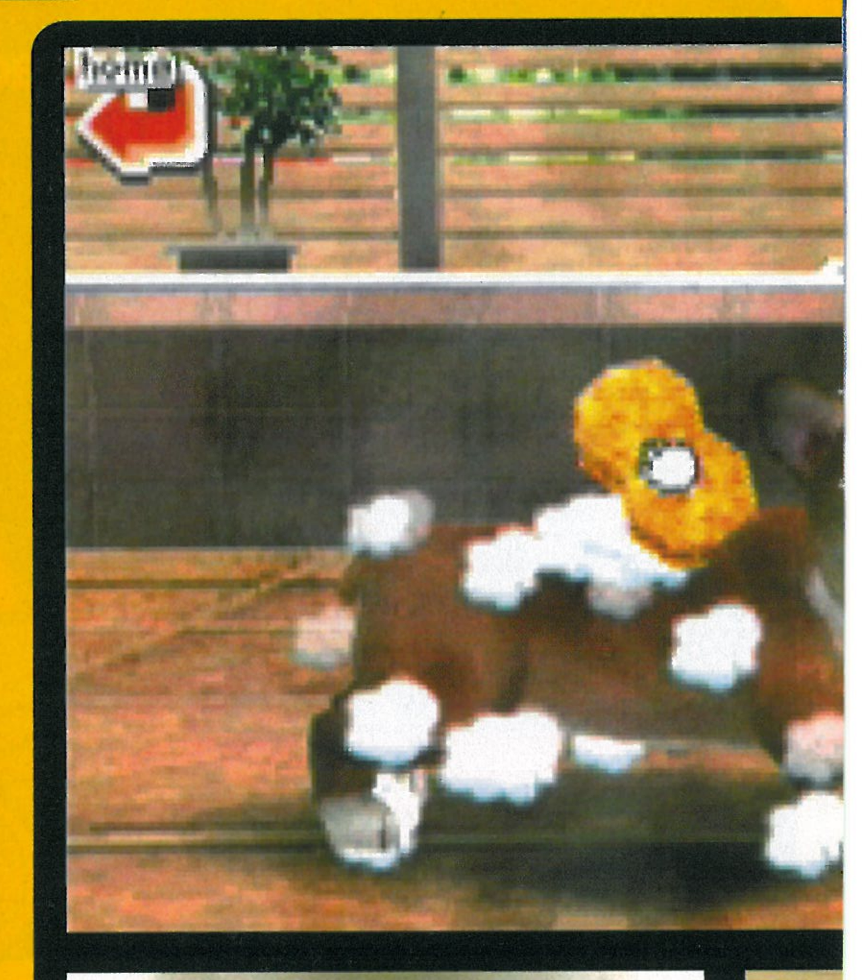
LO MÁS FLIPANTE: Disfrutaremos de impactantes efectos 3D.

LO MEJORABLE: No hay noticias sobre un modo para dos a la vez.

CÓMO APROVECHARÁ LA PANTALLA TÁCTIL

VERÁS QUÉ BIEN... VERÁS

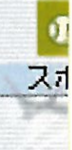
La función táctil sólo aparecerá en momentos puntuales, pero cuando no se use, la pantalla mostrará la parte inferior del escenario. Así podremos saber dónde hay cuevas por las que investigar y olvidar aquellos saltos de fe de los Sonic de GBA.

















¡Vas a querer a tu DS! ¡Y mucho!

NINTENDOGS

NINTENDO · MASCOTAS
Lanzamiento: **OCTUBRE**

DE QUÉ VA: Vale, seguro que te lo ves venir, pero... va de ser el dueño de un perrito. Y eso implica muchas cosas. Desde ponerle nombre, para lo que se utilizará el micrófono, a sacarle de paseo delimitando el recorrido con el puntero, en la táctil. Además, deberás ocuparte de darle de comer, enseñarle truquitos como dar la patita, limpiarlo cada cierto tiempo... y darle mucho cariño. ¿Cariño a una consola? Bueno, ríete ahora, pero seguro que cuando lo pruebes terminarás totalmente enamorado de tu pequeño perrito.

TE MOLARÁ SI...: Alguna vez has tenido una mascota. Y si no, también. Es un título que gustará a cualquier persona, de cualquier edad. Ya verás, ya.

LO MÁS FLIPANTE: Encender la consola, berrear el nombre de tu perro y que el tío venga corriendo a lamer la pantalla. ¡Qué emoción! Ah, y poder intercambiar perritos con otras DS.

LO MEJORABLE: Pues que no esté tu raza favorita de perro entre las ediciones que vayan a salir. Aunque será difícil, porque Nintendo está pensando en sacar varias tarjetas con montones de razas diferentes.

CÓMO APROVECHARÁ LA PANTALLA TÁCTIL:

¡ACARÍCIALE, HOMBRE!

Ver llegar a tu perro corriendo hacia la pantalla, y cómo apoya las patas en ella y lame el cristal no sería lo mismo si no pudieras acariciarle. Y con DS, por supuesto, podrás. También frotarle con el cepillo cuando le bañes, tirar o soltar correa cuando lo saques...

Hulk arrasará con todo en GameCube... ¡literalmente!

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

El gigantón verde ahora correrá más rápido, saltará más, será más bruto y nos divertirá como nunca.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- ACCIÓN
- 9 DE SEPTIEMBRE
- Compañía: **VIVENDI**
- Equipo: **RADICAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

«Hulk: Ultimate Destruction» nos dará juego para rato, pues superará las **30 misiones principales** y contará con más de **40 objetivos secundarios.**

El guión ha sido escrito por **Paul Jenkins,** un prestigioso guionista que **ha trabajado en cómics como «Hulk» y «Spider-Man».** La calidad y fidelidad a los cómics están más que aseguradas.

DIVERSIÓN DESTRUCTIVA

Este Hulk nos dará máxima libertad en **un mundo totalmente destructible.**



Hulk correrá por las paredes, dará saltos kilométricos y destrozará tanques con las manos. ¡Pedazo de superhéroe!

Cuando nos enteramos de que Hulk iba a protagonizar una nueva aventura, nos echamos a temblar. Esta vez el colega prometía traer **peor humor que nunca,** y a la vista del juego, nuestros temores se han hecho realidad (por fortuna). Se acabaron los superhéroes guapos, educaditos y vestidos con capa y antifaz. Lo que se va a poner de moda ahora son los tipos verdes con grandes músculos y cara de pocos amigos. Porque ese va a ser el estilo de Hulk en este «Ultimate Destruction», **una aventura de acción** dominada por la **libertad de movimientos y la interacción total con los escenarios.**

EL COLOSO VERDE. *Si existe algún héroe poco típico, ese es Hulk. Él no viste mallas, ni lleva máscara, ni lucha por la paz y la justicia. Lo suyo es gruñir, saltar y golpear como un loco. Y en «Hulk: Ultimate Destruction» lo hará como nunca.*

Un mundo por descubrir

Bueno, más bien será un mundo por destruir, porque **Hulk hará añicos todo lo que toque.** Desde farolas, árboles o coches hasta autobuses, tanques y helicópteros. Y claro, con este panorama la gente no dudará en salir corriendo aterrorizada (no te rías, que seguro que tú harías lo mismo). Aunque no todo será coser y aplastar, **cuanto más pánico sembremos, más enemigos aparecerán.** Primero unos cuantos polis, luego toda una patrulla y al final el ejército en pleno. Pero no nos faltarán habilidades para defendernos. Hulk dará puñetazos, patadas, creará fuertes temblores de tierra golpeando el suelo, lanzará poderosas ondas expansivas a base de palmadas... Además, podrá coger y lanzar casi cualquier cosa. O convertir un simple objeto en una poderosa arma. En total reuniremos **150 ataques especiales** diferentes. Vamos, que va a ser el mismito Hulk de los cómics. Y claro, eso significa



Los combates contra todo tipo de máquinas serán constantes, tanto en tierra como por los aires. Y para defendernos contaremos con unos 150 ataques diferentes.



La mayor parte del tiempo lo pasaremos en la gran ciudad, un enorme escenario donde todo se podrá destruir: letreros, semáforos, parques, coches, camiones...



QUE EL MUNDO SEA TU ARMA

Muchos de los ataques especiales de Hulk consistirán en transformar algún objeto en un arma devastadora. Por ejemplo, los coches pequeños partidos en dos serán unos excelentes guantes de boxeo. Los vehículos grandes le servirán de escudo contra las armas de fuego. Las farolas se convertirán en lanzas estupendas. Y no te puedes imaginar lo que hará con los lanzamisiles...



Nuestro objetivo será localizar las misiones secundarias y principales, como derrotar a este enorme robot de combate.



En el apartado gráfico destacará el héroe que, aparte de moverse a las mil maravillas, lucirá así de... amenazador.



A pesar de su tamaño, Hulk será muy ágil. Trepando un par de edificios y dando un megasalto llegará a cualquier lugar.



Aunque podremos destruir casi cualquier objeto, a veces será mejor usarlos como arma. Este avioncito es un buen ejemplo.

que también será súper ágil: **trepará edificios, correrá por las paredes** y viajará unos cuantos kilómetros con sus grandes megasaltos.

El desarrollo será muy parecido al de «Spider-Man 2». Ya sabes, escenarios muy amplios por los que nos moveremos con libertad dando brincos y mamporros mientras buscamos misiones por cumplir. Habrá montones de objetivos, muchos de ellos principales, que tendremos que completar para avanzar en la historia. Una historia que seguirá las peripecias del héroe verde, desde la transformación de Bruce Banner en Hulk hasta su enfrentamiento con el ejército del General Ross. Pero las misiones más divertidas serán las secundarias, que nos propondrán las tareas más extrañas, como meter goles en una portería enorme usando coches en vez de balones. Desde luego, esta va a ser **la aventura ideal para hacer el bruto y pasarlo en grande a la vez.** Aunque no está inspirado en ninguna peli ni serie de dibujos, va a ser el Hulk más fiel a los cómics de todos los que han aparecido en consola.

¡AQUÍ LLEGAN LOS REFUERZOS!

ESTO ES LO QUE PASARÁ CUANDO CREEMOS EL CAOS EN LAS CALLES. Primero llegará la poli, luego un par de coches patrulla, unas decenas de soldados, un helicóptero, dos tanques, varios androides antidisturbios... Si es que no se puede ser tan gamberro. Cuanta más bulla montemos, más enemigos nos atacarán. Eso sí, Hulk será tan bestiajo que podrá machacarlos y quedarse tan ancho.



¡Y la inteligencia salvará nuestro universo!

METEOS



Fans de los puzzles, alegraos porque llega uno enganchante, original y, por si fuera poco, bonito.

DATOS DEL JUEGO

- **NINTENDO DS**
- **PUZZLE**
- **SEPTIEMBRE**
- Compañía: **BANDAI**
- Equipo: **Q ENTERTAIMENT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En el modo historia nos encargarán **misiones, como terminar el nivel en menos de dos minutos,** o nos impondrán **restricciones, como que las líneas verticales no tengan efecto.** Para ser un puzzle, parece variado, ¿eh?
- Esconderá un montón de extras. Podremos **comprar personajes, ítems y melodías** con los puntos acumulados.

UN PUZZLE... ¡GENIAL!

- Los usuarios de DS esperábamos un puzzle **original y superadictivo.** ¡Al fin!

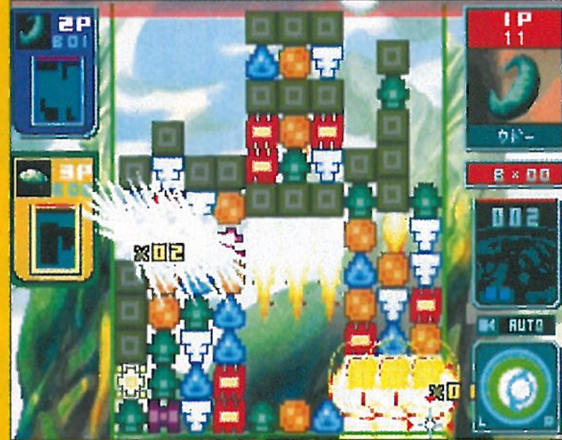


Este nuevo puzzle para DS será todo un desafío a nuestra "materia gris", pero también nos regalará gráficos chulísimos.





Cuando formemos una línea con tres fichas iguales, se convertirán en propulsores que ayudarán a limpiar la pantalla.



Con un poco de práctica, visión periférica y velocidad con el puntero, conseguiremos ejecutar combos espectaculares.

¡A SALVAR EL UNIVERSO! Este monigote azul es un habitante de Geolyte. Ellos fueron los primeros en descubrir cómo librarse de la lluvia de meteoritos, y van a mostrar a todos los terráqueos lo divertido que es con... «Meteos».

Todo aquel que haya jugado al «Tetris», que levante la mano! Bosque de manos, lo normal. ¡Pues Bandai está haciendo otro! No se llama Tetris, claro, pero también será de esos juegos que sigues viendo (y jugando) al cerrar los ojos.

¡Arriba las fichas!

El juego hará uso de la función táctil de la pantalla inferior de DS, y casi en eso se basará todo el juego. Como habrás adivinado, **sí, caerán fichas desde la parte superior** de la pantalla y nosotros... no, no tendremos que hacerlas desaparecer, sino lanzarlas hacia la pantalla superior. **Juntando tres o más cuadraditos del mismo color en una línea vertical u horizontal,** saldrán propulsados hacia arriba. Y si tienen otras fichas encima, cargarán con ellas y las propulsarán también. La gracia del tema está en que solo podremos mover un cuadradito, y nada más que en vertical. **Lo pinchas con el puntero y lo mueves** (en vertical) hasta donde quieras, alineas otros dos, y... ¡hala "p'arriba"! Por supuesto, podremos conseguir **combos** que multiplicarán la puntuación, habrá **ítems** como minas que harán desaparecer un buen número de cuadritos, y tendremos distintos modos de juego. Entre ellos, un interesante modo historia en el que **tendremos que salvar más de 30 planetas,** y donde las fichas y los escenarios irán cambiando. Y, como los juegos de DS son así de simpáticos, también podremos **jugar cuatro amigos con una sola tarjeta,** mediante la descarga DS. Si echabas de menos viciarte durante horas, con «Meteos» tendrás para años. Ya verás.



RECURSOS MARCIANOS

En la impresionante intro del juego veremos cómo ríos de meteoritos de colores viajan por el espacio inundando los planetas que se crucen. Menos mal que, casualmente, tres del mismo color caen juntos, se van por donde han venido y los marcianos corren la voz de cómo evitar la catástrofe... con tu ayuda.

¡Probamos en primicia el nuevo bombazo que prepara Disney para la gran pantalla y las de tus consolas Nintendo!

LAS CRÓNICAS DE NARNIA

EL LEÓN, LA BRUJA Y EL ARMARIO

Cuatro niños están a punto de viajar al mágico mundo de Narnia. Ven con nosotros y participarás en una de las aventuras más increíbles que llegarán a tu GC, GBA y DS.



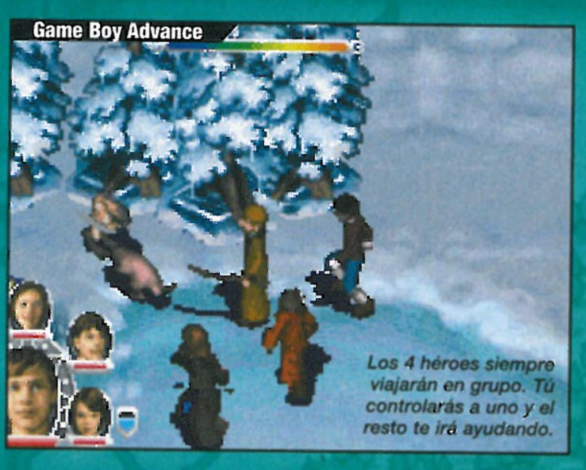
NARNIA EN PELIGRO
Los cuatro protagonistas se batirán el cobre contra la malvada Bruja Blanca para devolver a Narnia la luz y el color del buen tiempo. Ahora viven en el invierno perpetuo. Fliparás en el cine y también en tu consola.

LO QUE DEBES SABER...

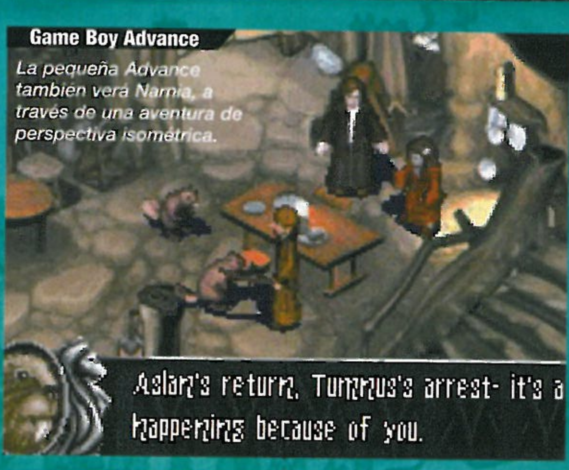
- **TIPO DE JUEGO:** Aventura de acción.
- **DESARROLLADORES:** Traveller's Tales realiza la versión de GC, y Griptonite se encarga de las versiones de GBA y DS.
- **CARACTERÍSTICAS:**
  - Controlaremos a 4 personajes diferentes, que alternaremos en cualquier momento.
  - Existirá la posibilidad de participar en un modo cooperativo para dos jugadores.
  - La aventura mezclará acción, habilidad y puzzles a lo largo de 15 largos niveles.
  - El argumento reflejará con máxima fidelidad todo lo que sucederá en la peli.
- **LANZAMIENTO:** Diciembre de 2005.
- **TENDRÁ ELEMENTOS DE:**
  - Harry Potter
  - El Señor de los Anillos
  - Una Serie de Catastróficas Desdichas



«Las Crónicas de Narnia» llegará a GameCube en forma de una aventura 3D en la que guiaremos a Lucy, Edmund, Peter y Susan a través de un mundo de fantasía. Todo empezará en una mansión de Londres...



Los 4 héroes siempre viajarán en grupo. Tú controlarás a uno y el resto te irá ayudando.



La pequeña Advance también verá Narnia, a través de una aventura de perspectiva isométrica.

Tal vez aún no os suene mucho este título, pero os aseguramos que en poco tiempo no vais a oír hablar de otra cosa. ¿Que por qué? Pues porque **es el proyecto más grande y ambicioso de Disney para las próximas Navidades.** Y ya sabéis que donde Disney pone el ojo...

«Las Crónicas de Narnia: el León, la Bruja y el Armario» va a ser una peli a lo grande, de esas que emocionan a todos los públicos. Y como gran megapeli, ya están en desarrollo sus versiones para consola. Todas tendrán su propia aventura en Narnia, tanto GameCube como GBA y Nintendo DS. Para comprobar cómo va el desarrollo del juego y saborear un poquito de su magia **nos fuimos hasta Manchester, a los estudios de Traveller's Tales,** donde pudimos ver y probar todas las versiones del juego. Pero antes de entrar en materia, vamos a presentaros el mundo de Narnia, para que sepáis de qué estamos hablando.

Una tierra de fríos polares

Pues sí, así se quedó la Tierra de Narnia, como un granizado de limón, después de que la **malvada Bruja Blanca lanzara un hechizo.** Sólo el león Aslan, soberano de Narnia, tenía el poder para acabar con esa era glacial. Pero para ello necesitaba la ayuda de los salvadores que aparecían en la profecía. Y aquí es donde entrarán en juego nuestros héroes, cuatro hermanos que han sido enviados a Londres para refugiarse de la guerra. **Lucy, Edmund, Susan y Peter llegarán a Narnia a través de un armario** que sirve de puerta mágica (¿quién tuviera uno de estos?). Y así empieza la gran aventura, una **odisea en un mundo totalmente fantástico,** plagado de seres mitológicos y cubierto de nieve y hielo perpetuos.

Todo esto se cuenta en un libro escrito por C.S. Lewis, autor "coleguilla" de J.R.R. Tolkien que también escribía literatura fantástica (os recomendamos que leáis alguno de sus libros, es tan divertido como jugar a la consola). El caso es que en Disney han visto que la historia tenía miga suficiente como para hacer una buena peli (incluso una saga completa

¡ASÍ SERÁ LA PELI!

NARNIA, UN JUEGO DE CINE

Pues sí, todo este mogollón que se nos avecina empezará con la peli. Bueno, en realidad comenzó cuando se escribió el libro. Pero será la película que Disney estrenará el 9 de diciembre la que desate la "Narniamanía" (aunque ya sabemos que estáis deseando echar un ojo después de ver el tráiler). En fin, que «Las Crónicas de Narnia: el León, la Bruja y el Armario» lo tiene todo para convertirse en el bombazo de las Navidades: cuatro héroes con carisma, batallas espectaculares, monstruos alucinantes y unos efectos especiales que nos dejarán sin habla. De eso se han encargado precisamente los responsables de los efectos en pelis como 'El Señor de los Anillos'. Además el director es Andrew Adamson, el mismo que hizo 'Shrek' y 'Shrek 2'. Vamos, que no podía estar en mejores manos este peliculón que viene.



■ Será adentrarse en **EL MUNDO DE NARNIA** a través del armario y empezar a flipar con batallas, seres mitológicos...



■ En Narnia, los cuatro hermanos protas se convertirán en **PODEROSOS SERES** capaces de plantar cara a todo un ejército.



■ Con la ayuda del **LEÓN ASLAN,** echaremos abajo el hechizo invernal de la Bruja Blanca. Y Narnia volverá a ser libre ¿para siempre?

GameCube

Los momentos de acción nos recordarán en muchos momentos a las aventuras de «El Señor de los Anillos»

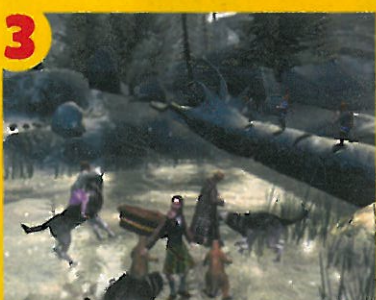
¡¡MIRA QUÉ VIAJE MÁS ALUCINANTE!!

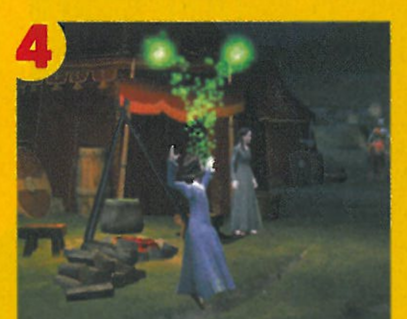
DE LONDRES A NARNIA

Durante los años de la 2ª Guerra Mundial, los hermanos Pevensie son enviados a Londres para que no sufran ningún peligro. Allí vivirán en un caserón enorme. Un lugar ideal para jugar al escondite. Y eso es precisamente lo que hacen los niños hasta que la pequeña Lucy encuentra por casualidad un armario bastante peculiar. [1] El armario es en realidad una puerta hacia el mundo de Narnia. Una tierra helada a causa de la maldición de la Bruja Blanca, un lugar tan bello como peligroso. [2] Los niños atraviesan la puerta y descubren que todo está repleto de criaturas hostiles: lobos, minotauros... Así que no les quedará más remedio que cooperar para sobrevivir. Poco a poco descubrirán habilidades que desconocían. Lucy, por ejemplo, domará a las bestias; Susan será una excelente tiradora de arco... [3] Todos los poderes serán vitales para completar con éxito la larga aventura, desde la habilidad para el combate de Peter hasta los poderes de curación de Lucy. [4].

1


2


3


4


Nintendo DS



En Nintendo DS también habrá un Narnia con vista isométrica y gráficos más potentes que los de GBA.

de varias películas, pues Narnia en realidad incluye 7 libros diferentes) y enseguida se han puesto manos a la obra. Y lo mismo han hecho los chicos de Traveller's Tales con el videojuego.

De dimensiones épicas

En fin, una vez en Manchester lo primerito que hicimos (después de dejar las maletas) fue hablar con la gente de Disney, que nos contó que «Las Crónicas de Narnia» será la **mezcla perfecta entre «Harry Potter» y «El Señor de los Anillos».** Más tarde, después de ver un tráiler de la peli y probar de primera mano el juego, comprobamos que tenían toda la razón. Imaginaos: **cuatro niños con poderes mágicos viviendo aventuras a tope y librando épicas batallas** en un enorme mundo, formado por bellos paisajes y poblado por todo tipo de seres míticos (centauros, enanos, cíclopes...). Sencillamente alucinante. Además pudimos probar el juego todo el tiempo que quisimos (no nos miréis así, so envidiosos).

La primera versión que echamos el guante fue la de CUBE. Había bastantes niveles jugables, algunos de ellos casi completos. En las dos primeras fases manejábamos a los niños dentro de un caserón en Londres. El desarrollo era el típico de una aventura 3D, sólo que debíamos combinar las habilidades de los



Las peleas enfrentarán a los cuatro niños con montones de bestias. Para salir airosos deberán usar todos sus poderes y lo más importante, saber combinarlos.



La versión DS tendrá un toque rolero que nos permitirá ir mejorando a los personajes al avanzar .



Casi siempre estarán los cuatro hermanos juntos, cambiaremos de uno a otro usando el puntero.

cuatro personajes para avanzar. Lo que más nos llamó la atención fueron los gráficos, muy cuidados, y la gran interacción con los objetos (casi todo en la casa se podía empujar, romper...). Pero lo bueno empezaba con las fases de Narnia, en las que la cámara se alejaba para seguir bien la acción, mucho más intensa que en las fases anteriores. Por lo que pudimos jugar, **lo principal será la cooperación entre los personajes, tanto para realizar ataques poderosos como para resolver puzzles.** Por ejemplo, jugamos un nivel en el que los niños debían atravesar un lago helado, con un hielo tan fino que enseguida se rompía. La solución: cruzar el lago con Lucy, que es la más ligera, y localizar un camino sólido para el resto. Cada personaje tenía sus propias habilidades individuales que luego podía combinar con las de los otros. **Lucy lanzaba hechizos curativos, Susan disparaba flechas, Edmund controlaba el fuego y Peter era el guerrero del grupo.** La mezcla de géneros también será una constante: tan pronto estábamos descendiendo por una ladera helada a toda mecha como subidos en la copa de un árbol, defendiéndonos del ataque de hordas enemigas.

Narnia, pero en pequeñito

Después pillamos por banda las versiones de portátiles y las exprimimos al máximo. Cada una contaba con tan sólo tres niveles, pero fueron suficientes para hacernos una idea. «Las Crónicas de Narnia» para **GBA tendrá un desarrollo de aventura 3D isométrica,** en la que iremos con uno de los niños mientras los otros nos ayudan atacando y defendiendo. La versión táctil lucirá una vista parecida a la de GBA, pero con gráficos más potentes. Además contará con un toque más rolero, con los héroes mejorando sus habilidades y características. En cuanto al uso de la táctil, de momento servía para moverse por los menús, pero seguro que tendrá más funciones. ¿A que estás deseando formar parte de este mundo mágico?

HABITANTES MUY ESPECIALES

HABRÁ MÁS DE 60 CRIATURAS

The Creature Workshop es la compañía que ha hecho los efectos especiales de 'El Señor de los Anillos', y ahora lo han bordado en 'Crónicas de Narnia...'

ENANOS

Aquí estarán, con sus barbas y su mal humor. Se nota que C.S. Lewis era amigo de Tolkien. Tenían los mismos gustos...



BESTIAS

Los minotauros, los lobos o los jabalíes guerreros serán algunas de las bestias de Narnia que nos pondrán en apuros durante el viaje.

SERES MÍTICOS

La mayoría de los mostruos estarán sacados de las mitologías griega y nórdica. Habrá centauros, grifos, cíclopes...





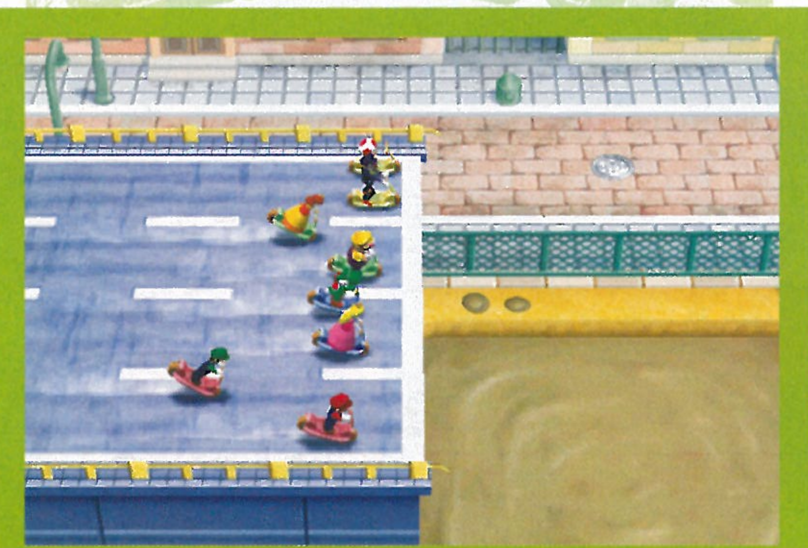
ALGUNOS BUENOS

El Fauno Tumnus estará en el bando del león Aslan y será el guía de Lucy en sus primeros pasos por el mundo de Narnia.

8 MARIO BOMBAZOS

¡¡Los nuevos juegos de Mario para GameCube, DS y GBA!!

A nuestro querido Mario le está dando la fiebre. ¡No, nada malo! Solo es la fiebre típica de él, la que le incita a... ¡protagonizar los mejores juegos para las consolas Nintendo! ¡Lee y descubre cómo serán los próximos "petes" de "mostacho-man" en CUBE, NDS y GBA!





JUEGO GAMECUBE

MARIO PARTY 7

¡Juerga en Cube para ocho jugadores!

- Desarrollador: **HUDSON**
- Tipo: **TABLERO**
- Jugadores: **1-8**
- Fecha estimada de lanzamiento: **2006**

Los amiguetes de Hudson y Nintendo nos están preparando una nueva entrega del juego de tablero más divertido y exitoso de la historia. ¡No, el Monopoly no, jimmy! Estamos hablando de uno de esos fiestones marianos, donde, **por primera vez, podrán participar hasta ocho jugadores** en una misma partida. Contará con **más de 80 minijuegos,** más que en cualquier Mario Party, totalmente nuevos y, encima, muchos de ellos utilizarán el micrófono que venía incluido en MP6. Es más, incluso habrá **un modo de juego exclusivo para el micrófono llamado "Mic Grand Prix".** ¿Ya se te hace la boca agua? Pues cuando te enteres de que además debutarán dos nuevos personajes, y que serán **Dry Bones y Birdo...**

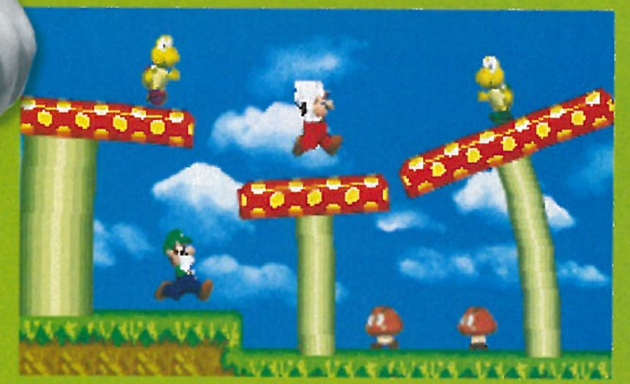


¡Ahí están, ocho personajes a la vez saltando a la comba! ¿Os imagináis lo divertido que resultará controlarlos a todos a la vez?





JUEGO NINTENDO DS



Nuestras DS heredarán toda la jugabilidad del clásico «Super Mario Bros.», y encima podrán compartirla con otros jugadores. ¡Guachis!

NEW SUPER MARIO BROS.

¡Posiblemente será el mejor plataformas de DS!

Desarrollador: **NINTENDO** Tipo: **PLATAFORMAS**
Jugadores: **1-2** Fecha estimada de lanzamiento: **2006**

¡Menuda alegría para los veteranazos! ¡El juego de Mario más famoso de todos los tiempos tendrá una secuela en DS! Seguirá siendo **un arcade de plataformas y scroll lateral, como el clásico de NES,** y los niveles estarán basados en él, también. Recorreremos campos, zonas subterráneas, aéreas y por supuesto los diferentes castillos de Bowser. Todo ello con **el genuino "enladrillado" y los enemigos propios de la saga,** pero aderezado con el desafío de andar **siempre atentos a las dos pantallas de DS.** Como guinda, se incluirá un modo para dos jugadores sin cables, que nos permitirá **jugar con Mario y Luigi y repartir culetazos en compañía de un colega.**

JUEGO NINTENDO DS

MARIO KART DS

Correr será el doble de divertido

Desarrollador: **NINTENDO** Tipo: **CARRERAS**
Jugadores: **1-8 (Y ONLINE)** Fecha estimada de lanzamiento: **NOVIEMBRE**

Este será el Mario Kart más completo de toda la saga, pues permitirá jugar a **ocho personas al mismo tiempo** (como en GC, pero sin cables de por medio), tendrá **más de 30 circuitos** (nuevos y también recuperados de los juegos de SNES, N64, GBA y GC) y, lo mejor: será **el primer Mario Kart que podamos jugar vía Wifi,** tirándonos bombas, caparazones, plátanos y todos los ítems propios de «Mario Kart» en compañía de jugones de cualquier lugar del mundo. ¿Creías que eras bueno conduciendo? ¡Pues tendrás que demostrárselo al mundo entero!

El mapa de la pantalla táctil ayudará a explorar sus más de 30 circuitos.



MARIO & LUIGI 2

JUEGO NINTENDO DS

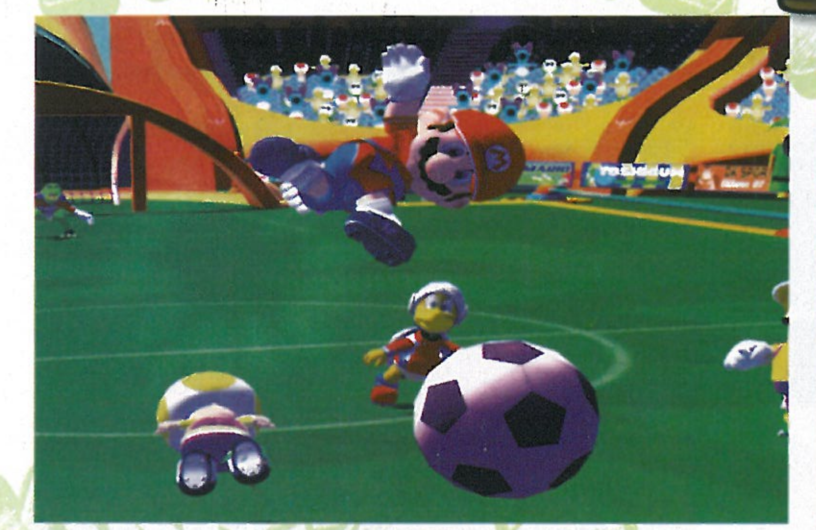
¡Juntos y también revueltos!

Desarrollador: **ALPHADREAM** Tipo: **ROL**
Datos: **1 JUGADOR** Fecha estimada de lanzamiento: **2006**

Debe ser cosa de familia, porque en esta secuela de «Mario y Luigi» (GBA), además de los hermanos, también veremos a los... hermanitos. En realidad las **versiones "peque" de Mario y Luigi** serán ellos mismos, que tendrán que hacer viajes en el tiempo para salvar a Peach. Con lo cual, **nos veremos controlando a ambas parejas, peques y grandes, en cada una de las pantallas** de nuestra DS, y luchando en **combates por turnos** pero con mucha acción, al estilo «Paper Mario».



Controlaremos a las dos parejas de hermanos, y entre todos tendremos que salvar a la pobre princesa Peach.







La espectacularidad del fútbol de Mario se mostrará sobre todo en los remates que, especiales o no, siempre resultarán un flipazo.

JUEGO GAMECUBE

SUPER MARIO STRIKERS

¿Te echas una pachanga con Mario y tus amigos?

Desarrollador: **NEXT LEVEL GAMES** Tipo: **FÚTBOL**
Datos: **4 JUGADORES** Fecha estimada de lanzamiento: **2006**

El fútbol era uno de los pocos deportes en los que Mario no se había metido, pero pronto se arreglará. Los partidos de Mario, y un montón más de personajes de Nintendo, serán de 4 contra 4, dato que empieza a dar idea de cómo va a ser la cosa. **Partidos alocados** donde, mientras tus compañeros **lanzan caparazones** a los contrarios, estos sueltan un Chomp Cadenas que va directo a por ti. ¿Posibles reacciones? Puedes **pasarla por bajo o por alto,** retrasar al portero, dejarte quitar el balón, y también... **¡hacer un remate especial que hunda al portero rival, junto con el balón, en la red!** ¡que valdrá por dos goles! Sí, en serio, habrá ítems, tiros especiales y hasta goles dobles. ¡Solo con Mario un partido podría ser tan divertido!



El argumento versará sobre recuperar las Claves Musicales que algún desaprensivo ha robado. Y... sí, Mario lo arreglará todo.


La opción para dos jugadores requerirá extender dos alfombras de baile ante el televisor, así que ya puedes ir quitando trastos.

DDR: MARIO MIX

¡Baila moreeeno, baila...!

Desarrollador: **KONAMI** Tipo: **BAILE** Jugadores: **1-2**
Fecha estimada de lanzamiento: **OCTUBRE**

Konami y Nintendo nos van a ofrecer la solución perfecta para bailar durante horas... a la vez que jugamos. «Dance Dance Revolution: Mario Mix» **incluirá una alfombra de baile** con flechas hacia arriba, abajo, izquierda y derecha, y jugaremos **pisando las flechas que nos ordenen en pantalla,** siempre al ritmo de la música. Nos esperan **más de 25 temas,** desde clásicas BSO nintenderas hasta los últimos éxitos del mercado, que podremos bailar con Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Toad y Bowser. Y con un amigo al lado, también, porque habrá **opción para dos jugadores,** para que baile hasta el Tato.



Bailando quemarás un montón de calorías y, si quieres, el juego te irá diciendo cuántas vas quemando en cada canción. ¡Flipa!

MARIO SUPERSTARS BASEBALL

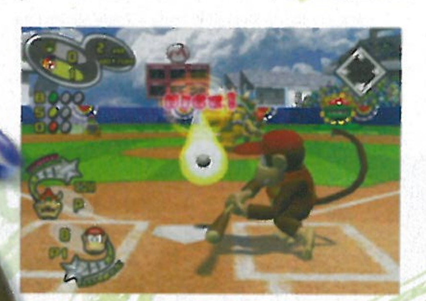
Es hora de ponerse a jugar... ¡béisbol!

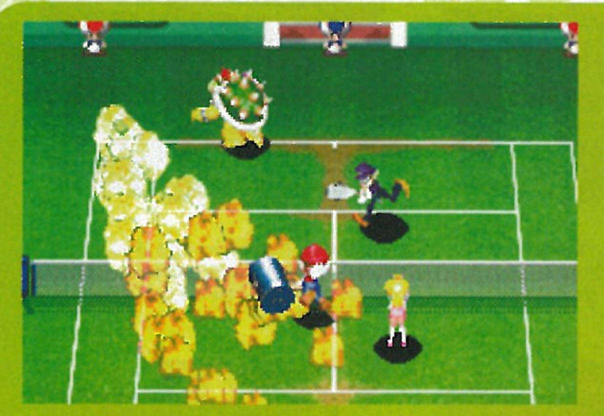
Compañía: **NAMCO** Tipo: **BASEBALL**
Jugadores: **1-4** F. de lanzamiento: **2006**

La pasión por el baseball en nuestro país no es algo muy extendido, pero seguro que con la próxima incursión de Mario en este deporte, gana miles de adeptos. El título pondrá a batear a **más de 50 personajes** del universo Mario y, como es habitual en los deportes marianos, ofrecerá un **control simple pero eficaz.** Lanzar y batear será tan fácil como responder una pelota en «Mario Tennis» o "patear" al hoyo en «Mario Golf». Entre los modos de juego estará el **Challenge Mode, donde recorreremos el mundo cumpliendo distintas misiones** "beisboleras". Y, por supuesto, contará con **locuras multijugador,** con ítems y golpes especiales de por medio.


De nuevo, Mario se enfrentará a Bowser en tu GC, aunque esta vez lo harán en equipo.


El control será facilón, para que los menos puestos en baseball también puedan ganar.


Contaremos con más de 50 personajes con los que liarnos a hacer "homeruns".


Ese martillooo... lo habías visto antes, ¿no? Sí, porque los golpes especiales serán los mismos que los de la versión de CUBE.


La escuela de tenis donde entrenaremos, estará repleta de gente de la que aprender.

MARIO TENNIS ADVANCE

¡Un punto de juego para Advance!

Desarrollador: **CAMELOT** Tipo: **TENIS/ROL**
Jugadores: **1-4** Fecha estimada de lanzamiento: **DICIEMBRE**

JUEGO GB ADVANCE

Ya empezaba a echarse de menos, ¿verdad? Desde la genial versión para GB Color de «Mario Tennis», no habíamos podido echar un buen partidito portátil. Esta entrega para Advance nos sumergirá en **un juego de rol** donde la única manera de hacer mejor a nuestro desconocido tenista será entrenando y ganando partidos. Luego **nosotros repartiremos los puntos entre fuerza, saque, velocidad, precisión...** creando así nuestro tenista ideal. Y cuando hayamos ganado todo y lo tengamos hecho un campeón... ¡a por los colegas! Sí, porque podremos disfrutar hasta **4 personas, vía cable Link o Wireless Adapter,** de toda la diversión del tenis y los espectaculares golpes especiales de Mario y su gente.

PUNTUACIONES OFICIALES

En Agosto...



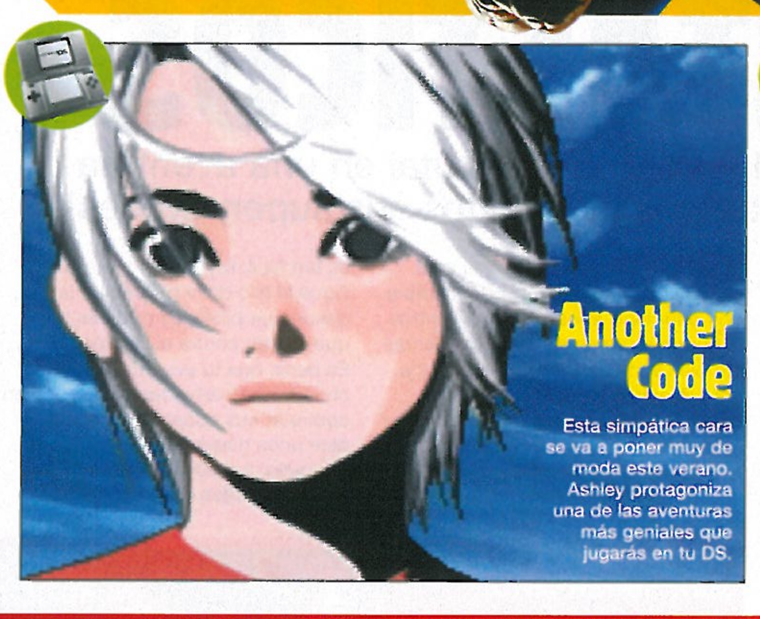
LOS 4 FANTÁSTICOS

ESTO VA A PEGAR FUERTE. Y tanto. Los que hagan frente a este cuarteto de héroes no saben bien dónde se están metiendo. Prepárate para mover los puños a tope.

6 SUPER NOVEDADES

GameCube





Another Code

Esta simpática cara se va a poner muy de moda este verano. Ashley protagoniza una de las aventuras más geniales que jugarás en tu DS.



Madagascar

Disfruta en tu DS de la jungla más divertida con los animales más locos. Si te gustó la película, te encantará jugarlo.

Código P.E.G.I. de clasificación







- 12+ EDAD RECOMENDADA
- VIOLENCIA
- DROGAS
- MIEDO
- SEXO
- LENGUAJE SOEZ
- DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.






SIN CABLES · CHAT · DOBLE PANTALLA · COMPATIBLE GBA · MICRÓFONO · PANTALLA TÁCTIL



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **7 STUDIOS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS Y VOCES EN CASTELLANO ÍNTEGRAMENTE**

- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Personajes: **4**
- Escenarios: **10 MISIONES**
- Modos: **HISTORIA, LUCHA Y COOPERATIVO**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

¡Ha llegado la hora de las tortas!

LOS 4 FANTÁSTICOS

Prepárate para la acción más brutal en una aventura con tus héroes favoritos y... ¡todos sus superpoderes!

El grupo de superhéroes más "fantástico" está que no para. Acaban de saltar a la gran pantalla y también se han colado en tu GC. Pero ojito porque vienen a toda caña. Los cuatro amiguetes **se han marcado un beat'em up de los buenos**, con toda la acción de los cómics, el humor de sus protas y **mogollón de golpes especiales.** Ponte tu traje azul y agárrate fuerte, que vienen curvas, o mejor, tortas.

Un cuatro por cuatro

No importa quién sea tu personaje favorito porque en esta aventura hay héroes para todos los gustos y colores. Míster Fantástico, la Mujer Invisible, la Antorcha Humana y Ben, más conocido como La Cosa, están a tu disposición, chavalote. ¿No te lo crees? Pues atiende bien porque este es el primer puntazo del juego: hay misiones donde sólo manejas a un fantástico y **misiones donde llevas a dos o incluso a los cuatro.** Mientras tú controlas a uno de ellos, los demás también van dando cera a los malos. Pero lo más chulo es que **puedes cambiar de personaje en cualquier momento.** Con este sistema, tienes que aprender los movimientos de los cuatro superhéroes. Pero no es tan fácil, listillo. Porque el juego sigue el hilo de la historia de la peli, desde que pillan los poderes hasta que luchan contra el Doctor Doom. Es decir, que tu aventura arranca con unos superhéroes que no saben controlar sus poderes. Lo que se dice unos paquetes, vamos. Pero tranquilo, a medida que consigues puntos, puedes comprar nuevos ▶

YO DE MAYOR QUIERO SER SUPERHÉROE

Los Cuatro Fantásticos te ofrece la posibilidad de cumplir tus sueños de hacerte invisible, romper edificios y vehículos o lanzar fuego por los dedos. Aquí tienes unos héroes con todos esos poderes y con muchos más. Deja volar tu imaginación y apúntate a su genial forma de diversión: dar caña a los malos.





La Cosa disfruta estampando vehículos en la cabeza de sus enemigos. Prueba con lo que pilles en el escenario, porque casi todo se puede destrozar o lanzar lejos.



Los cuatro amigos deben unir sus fuerzas a menudo para acabar con el mal. Cuanto más grande sea el enemigo, más empeño hay que poner en el trabajo en equipo.



Puedes crear campos protectores para tus amigos. Hoy por ti, mañana por mí.

ESPECTACULAR Los héroes del cómic arrasan en tu GameCube con un beat'em up repleto de acción trepidante, increíbles supergolpes y muchas sorpresas más.



Y TÚ ¿QUÉ SABES HACER?

La clave de un supergrupo es el equilibrio. Los poderes de cada uno se complementan con los de sus compañeros.



Míster Fantástico puede llegar a los sitios más alejados.



Sue Storm se hace invisible y lanza sus campos de fuerza.



La Antorcha Humana se abriría paso hasta en el Polo Norte.



Y La Cosa... digamos que siempre está de mal humor.



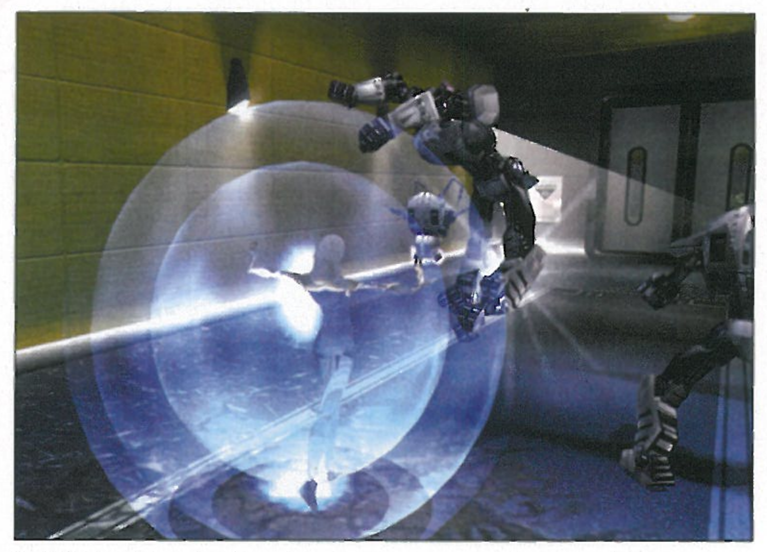
Si los enemigos te rodean puedes cambiar de personaje y atacarles por detrás. Lo importante es que los malos no dejen de recibir mamporros en todo momento.



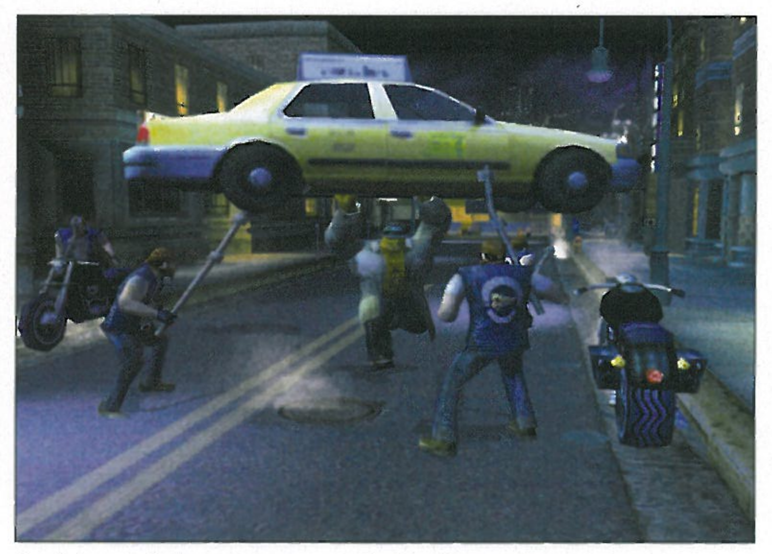
Si el rival está débil, puedes eliminarlo con una bonita combinación de botones.



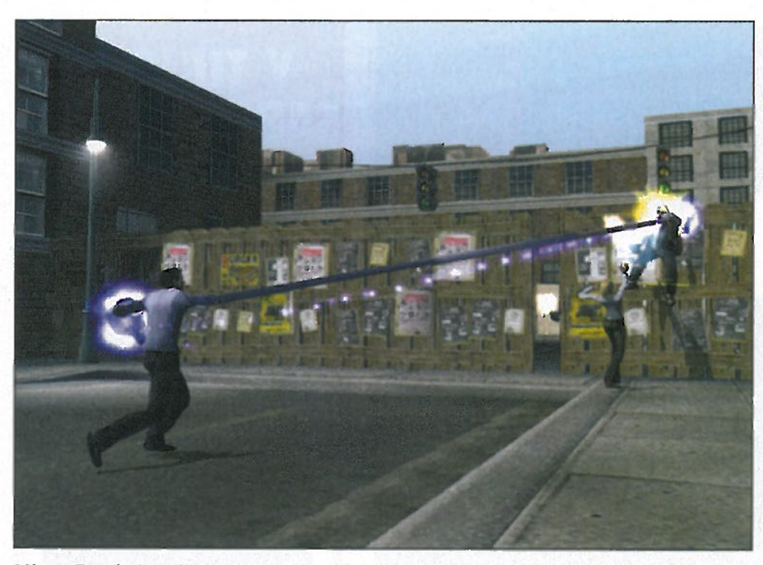
La Mujer Invisible y la Antorcha Humana son hermanos... vaya familia más rarita.



La Mujer Invisible es la más poderosa, aunque no es muy buena en el cuerpo a cuerpo. Ella prefiere hacer bonitos juegos de luces que atrapen a los enemigos.



Ben Grimm tardará en aceptarse como "La Cosa". Pero mientras lo consigue, se dedicará a patear y destrozar a todos los bandidos callejeros que se encuentre.



Míster Fantástico siempre intenta combatir a distancia con sus enemigos. Cuando aprendas a manejar bien los brazos, podrás conseguir que nadie se te acerque.



La acción es trepidante cuando los cuatro superhéroes están en la misma habitación. Tienes que unir sus fuerzas para repartir tortas y combos de una forma ordenada.

¡NO TE DUERMAS!

En ocasiones hay pruebas que consisten en pulsar un botón en un momento determinado. Abre bien los ojos colega.





golpes especiales y combos para que tus chicos terminen convertidos en los más duros del barrio. Lo más molón de estos movimientos es que se hacen sin mucha complicación... aunque a veces salen sólo por aporrear los botones como un loco. Vas a flipar con los tortazos de La Cosa, los campos de fuerza de Sue o el fuego de Johnny. Los efectos que salen en pantalla son superchulos, aunque a veces crean un pelín de confusión. Pero no sólo de tortas y supergolpes van a vivir los Cuatro Fantásticos. Estate al lorito, porque estos chicos guardan más de una sorpresita debajo del traje.

Tortas y algo más

Esta aventura **no se trata sólo de soltar mamporros,** a veces hay que usar los poderes para mover objetos, desbloquear mecanismos o ayudar a los civiles. De hecho, hay misiones donde hay que huir, otras donde debes proteger una gasolinera o limpiar la carretera de vehículos. ¿Querías variedad? ¡Pues toma siete tazas! De estas misiones te enteras gracias a las pequeñas secuencias animadas que se intercalan a menudo con la acción. Además, **tus héroes hablan un perfecto castellano.** Por si fuera poco, el juego tiene siempre objetivos principales y otros secundarios, lo que le da más vidilla a las misiones del tipo "aquí estamos yo y mis puños". De todas formas, cada nivel termina con un enemigo enorme al que hay que zurrar y punto. Menos mal que en esta dura tarea puede echarnos una manita un colega en el modo cooperativo. Como lo oyes, **todas las misiones pueden jugarse a cuatro manos dando mucha guerra** a los enemigos de los protas. La única pega es que la cámara no se aleja demasiado y no puedes moverte con libertad si tu colega no está cerca. Si la pantalla era un espectáculo pirotécnico jugando solito, imagínate el caos y las tortas que hay a dobles. Y es que este beat'em up tiene de todo. Hasta hay un **modo de pelea libre en escenarios cerrados** donde el único objetivo es hacer volar por los aires a los enemigos. Además, puedes seleccionar el lugar de combate y los rivales. Y por supuesto también puedes disfrutar de este modo de juego con un amiguete. Vamos, que todo está pensado para que sueltes adrenalina a saco.

Más que un juego

Para cuando tengas los dedos doloridos de hacer combos, Míster Fantástico y compañía te tienen preparada otra sorpresita en forma de extras canjeables por puntos. Entre estos regalitos hay portadas de los cómics antiguos, un tráiler y entrevistas a los actores de la película. Además, los gráficos también intentan recrear el ambiente de la peli, aunque no terminan de estar a la altura. Lástima que **el control sea un pelín impreciso** y la cámara algo mareante, porque aquí tienes **acción de la buena para rato.**



La acción se vive en primer término. Tú puedes mover la cámara, pero a veces los personajes se acercan e invaden la pantalla con sus campos de fuerza y llamaradas.



La Cosa canaliza su genio zarandeando todo lo que pilla en su camino.



¡Corre Míster Increíble! Si ves que te van a canear, cambia de personaje corriendo.

DOS GOLPEAN MÁS FUERTE

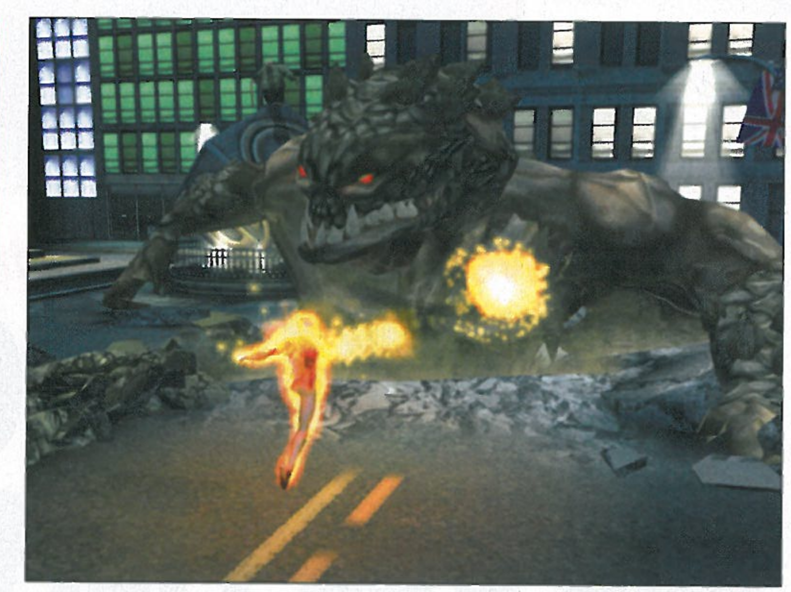
El modo cooperativo te va a dar muchas horas de diversión. Siempre es mejor soltar mamporros con un compañero.



Puedes hacer estrategias de combate con tu amiguete.



En las partidas a dobles la cámara se aleja para ver bien a los dos.



¡Menudo enemigo! Aquí no se han cortado un pelo y han metido unos malos enormes para retar a los 4F. Como suele pasar, con estos bichos no sólo vale con usar la fuerza.

TRABAJO EN EQUIPO Alterna el control entre los cuatro personajes del juego y aprende todos sus increíbles golpes y combos. Selecciona al superhéroe adecuado para cada obstáculo y derrota al Doctor Doom en esta aventura de acción peliculera.



Lo bueno de alternar el control de los personajes es que puedes hacer que uno vigile la retaguardia mientras atacas con el otro.



Las situaciones durante el juego son de lo más variado. Aquí, Ben zarandea el puente para evitar que lo corten y caiga.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
▲ Los efectos de luces de los movimientos especiales.
▼ El detalle en personajes y escenarios es flojete.

SONIDO 88
▲ Las cachondas voces en castellano de los 4F.
▼ La música y los efectos pasan un poco desapercibidos.

JUGABILIDAD 89
▲ Acción a tope, con multitud de golpes, combos y magias.
▼ Sin embargo eso a veces crea confusión en pantalla.

DURACIÓN 90
▲ El modo cooperativo y las entretenidas misiones.
▼ Si pasas de sacar extras y desbloquear cositas... pues dura bastante menos.

TOTAL 89

▲ La posibilidad de **manejar a los 4F y de alternar su control** en mitad del combate. Y además con... ¡todos sus superpoderes!

▼ El **control es impreciso;** falta detalle en los gráficos.

VALORACIÓN



LA MEJOR ACCIÓN MULTIPLICADA POR 4

Míster Fantástico y sus amigos te ofrecen un beat'em up original pero con la diversión de los de toda la vida. El juego explota muy bien la posibilidad de manejar a sus cuatro personajes y de aprender sus geniales golpes especiales. Es una pena que técnicamente no esté muy afinado, porque la propuesta es muy divertida... superdivertida.

EL RANKING

1. Batman Begins
2. Los Increíbles
3. Los Cuatro Fantásticos

Es técnicamente inferior a su rivales, pero es una gran opción para los fans de estos personajes. Pero en este momento Batman no tiene rival, es el que está más en forma.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

OK Nintendo Acción



FICHA TÉCNICA
NINTENDO DS

- Compañía: **NINTENDO**
- Desarrollador: **CING**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**
- Jugadores: **1**

- Niveles: **7 CAPÍTULOS**
- Modos de juego: **HISTORIA**
- Extras: **PUZZLES**

- Funciones DS:

Pantalla Doble · Pantalla Táctil · Sin cables · Chat · Micrófono

- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Una aventura que no podrás olvidar

ANOTHER CODE LAS DOS MEMORIAS

Suspense e intriga se mezclan en el último bombazo de DS, una aventura para disfrutar, que se juega con "another" ritmo.

El género de las aventuras regresa por la puerta grande con un nuevo juegazo exclusivo para tu DS. «Another Code» propone algo diferente: **descubrir una historia, resolver enigmas** y disfrutar de un juego con "another" ritmo.

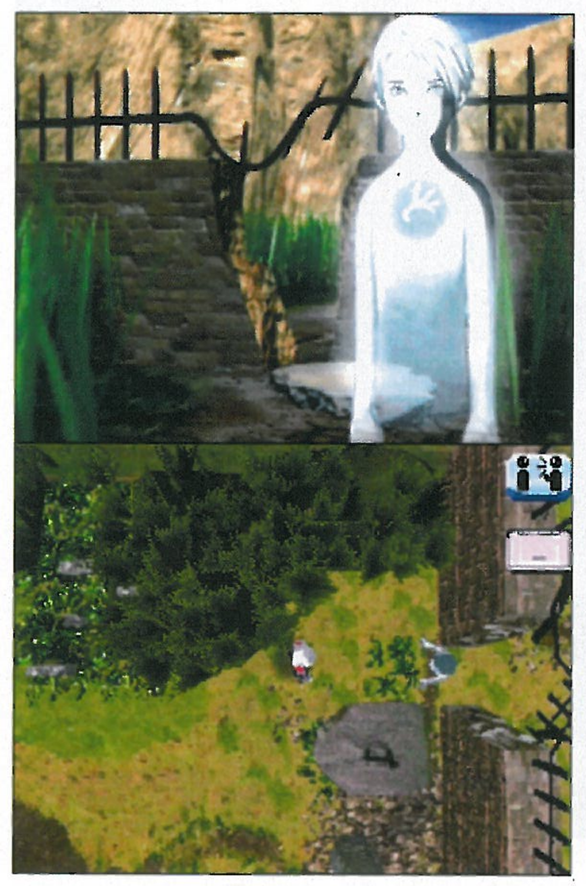
Una oferta diferente

La historia te mete bajo la piel de **Ashley, una niña de 13 años** que busca a su padre (aunque no recuerda nada de él). Sus pistas te llevarán hasta una extraña isla, donde todo comienza. A partir de aquí, la trama te atrapa y la vives como una auténtica película: investigando, hablando con otros personajes y emocionándote con lo que descubres. Porque de eso se trata, de **explorar, pillar objetos y resolver puzzles.** Además, la aventura le viene como anillo al dedo a DS, porque **en cada pantalla tienes un plano diferente del escenario.** En la táctil manejas a Ashley, y en la superior ves una imagen más detallada de las distintas partes del decorado. Si lo deseas, **puedes pasar la imagen superior a la táctil** y explorarla con el puntero en busca de pistas que te acerquen al padre de Ashley. Este cambio de pantallas arriba y abajo resulta muy innovador y además enseguida te acostumbras. De hecho, cuando encuentres un puzzle, debes seguir el mismo sistema y pasarlo a la táctil para resolverlo con el dedito o soplando. Así que ya sabes, explora, busca los enigmas y los puzzles y dales cañas con el puntero. ¡Una pasada! Lástima que **se haga un pelín cortito...** con lo que mola.

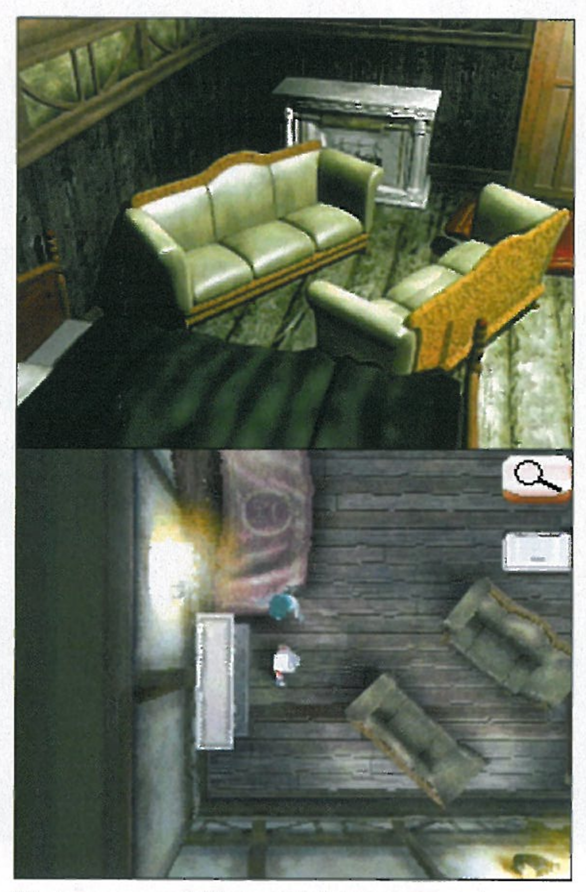
¡ASHLEY TAMBIÉN TIENE SU PROPIA DS!

¡Mira que orgullosa te enseña Ashley su DS! No nos extraña, la portátil resulta fundamental durante el juego. En su memoria hay que guardar las fotos, los documentos y, sobre todo, con ella podemos leer las tarjetas DAS, que contienen información esencial para desvelar la trama de suspense. ¡Búscalas por la isla!





Cuando te cruces con un personaje puedes hablar con él. Estas conversaciones son muy jugosas, así que ¡presta atención!



Mientras mueves a Ashley en la táctil, la imagen superior va cambiando y puedes pasarla a la inferior para explorarla.

MUCHO MISTERIO

Aquí vas a disfrutar una aventura diferente, con mucha emoción, suspense y puzzles.



Con la ayuda del misterioso D, Ashley irá recordando su historia y la de la isla.



En la táctil sigues la aventura desde una vista aérea y con un control muy sencillo.

INMORTALIZA TU AVENTURA

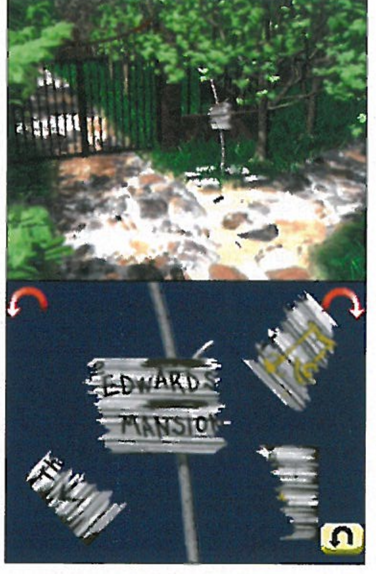
La DS de Ashley es muy especial y también saca fotos. ¡Cómo mola! Revisa los escenarios en plan agente secreto y pilla fotos de todo lo que pueda ser una pista.



Con la doble pantalla puedes comparar las fotos y las pistas.



Los niveles de exploración son enormes. Tendrás que dedicar tiempo a buscar...



Resolver los puzzles es de lo más divertido, además son puzzles ¡táctiles!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 91



▲ Los dos estilos: el fotográfico en la superior, y las 3D de la táctil. Un acierto.

▼ Aunque funcionan muy bien, no destacan por su calidad.

SONIDO 89

▲ Los diversos ambientes que te sumergen en la isla.

▼ Las bonitas melodías se repiten sin cesar y cansan.

JUGABILIDAD 95

▲ La exploración táctil, los puzzles y además la historia que te atrapa.

▼ Que no haya libertad absoluta y muchas veces el juego te marque los pasos.

DURACIÓN 84

▲ Puedes pasarte la vida explorando toda la isla y olvidarte del tiempo...

▼ ... pero al terminar te das cuenta de que es muy, muy cortito. Y un poco fácil.

TOTAL 91

▲ Su **originalidad y mecánica** le van como un guante a la DS. Te atrapa desde el inicio.

▼ Que sea tan corto.

VALORACIÓN

ANOTHER CODE™
LAS DOS MEMORIAS

LA DS TE TRAE UNA NUEVA REVOLUCIÓN

Los que han hecho este juego desde luego han dado en el clavo con su aventura. La DS ha nacido para darle mucha bola a este tipo de juegos y aquí tenéis un gran ejemplo, con sus escenarios dobles, sus puzzles táctiles y una historia que engancha a rabiar. Si fuese un poquito más larga, sería todo un clásico. No te lo pierdas.

LA DOBLE PANTALLA

Simplemente genial. El sistema de juego está totalmente integrado con lasdos pantallas. Explorar arriba y abajo, moverte por la isla y resolver puzzles es una experiencia nueva cuando puedes hacerlo "tocando". Todo un acierto.



Bienvenido a la jungla más cañera

MADAGASCAR

Si queréis continuar la diversión de la película, aquí tenéis el juego ideal. ¿Listos para darle marcha "táctil"?

La película del verano aterriza en tu DS con **su buen rollo, sus locas aventuras y un toque de lo más plataformero.** Los cuatro protas, Marty, Alex, Melman y Gloria, están empeñados en escaparse a la isla de Madagascar. Eso sí, van a necesitar que les eches un cable, ¿te animas?

Diversión a cuatro bandas

En «Madagascar» nuestros amigos se necesitan unos a otros para evitar ser capturados por los humanos que campan por la pantalla superior. Por eso, en el juego puedes manejar a la cebra, la jirafa, el león o el hipopótamo. ¡Pero de uno en uno, animal! Porque eso es lo más divertido, que **cada personaje tiene unas habilidades y se complementan.** Por ejemplo, la hipopótamo Gloria es la única que sabe nadar, pero el león es el mejor para dar zarpazos a los enemigos. Como ves, todo un trabajo en equipo; y lo mejor es que puedes **cambiar de personaje en cualquier momento tocando la pantalla táctil.** Pero eso no es todo, porque la aventura está pensada para que la juegues un par de veces, ya que los animales van aprendiendo nuevos saltos y golpes constantemente. De esta manera sitios inaccesibles de una primera pasada, puedes explorarlos después. Además los objetivos de las fases van cambiando según avanzamos, desde rescatar unos lemures en la jungla hasta disputar niveles tipo "sigilo".

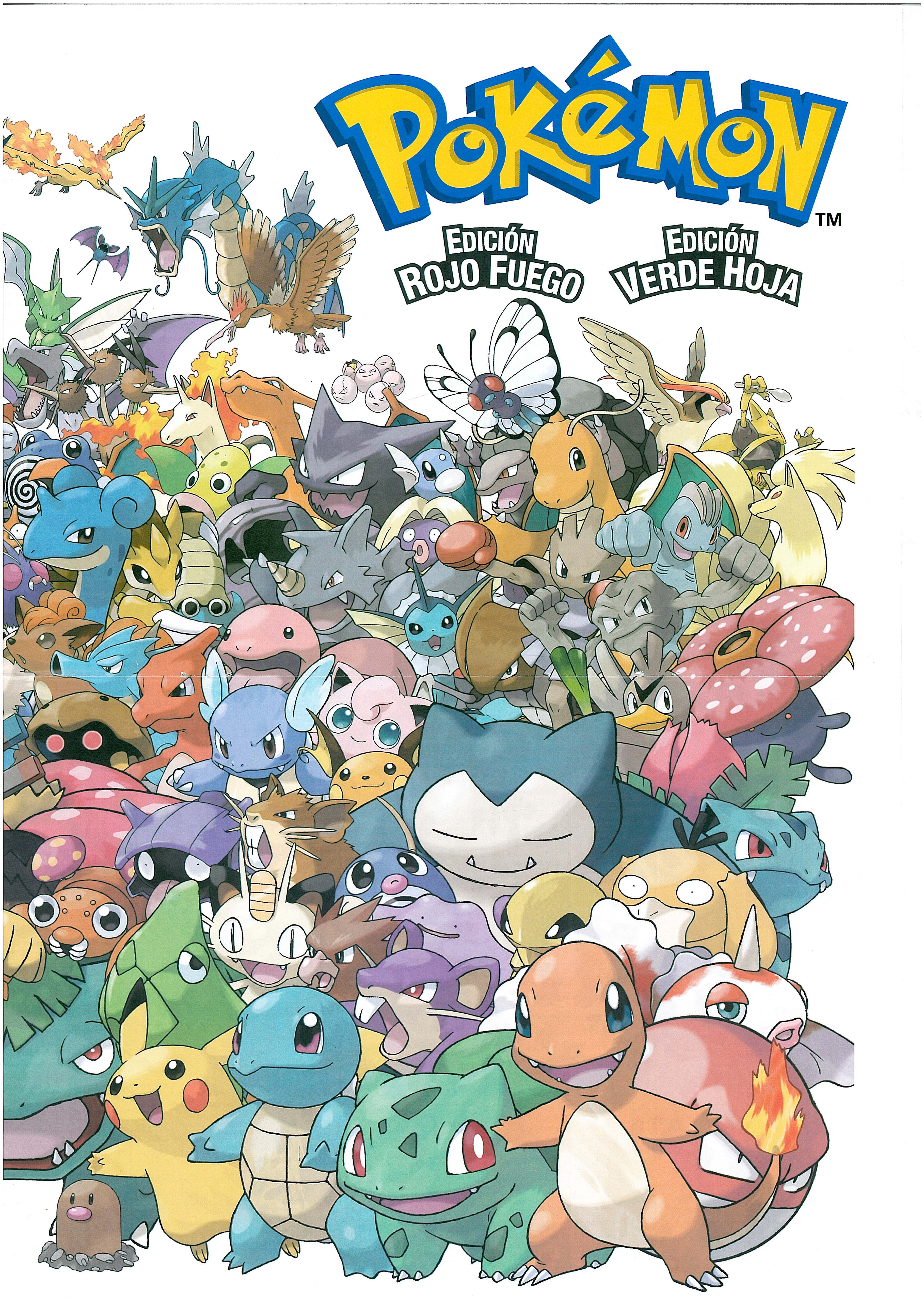
Y por si lo de las fases de plataformas termina repitiéndose un poco, tranquilo, que podrás echar mano de unos **refrescantes minijuegos.** Bueno, en realidad se trata de pequeñas fases basadas en el control táctil, con propuestas como tocar los bongos, hacer equilibrio sobre un iceberg o darle vueltas a Gloria. ¡Muy divertido! Además se ha incluido un **modo multijugador** en el que un colega y tú podéis poneros a salvar lemures a doble pantalla.

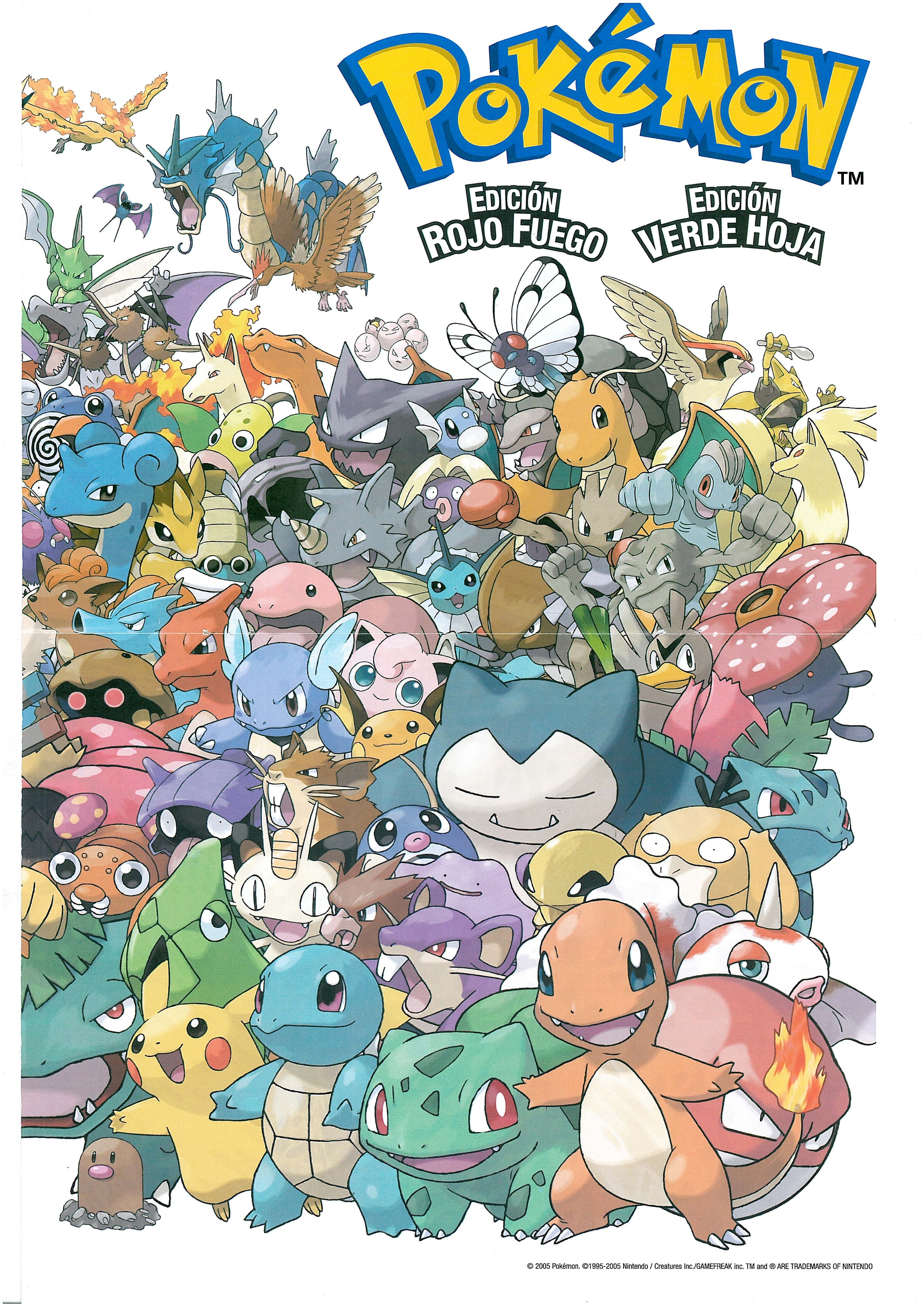
Con «Madagascar», **los más peques de la casa** tienen la ocasión perfecta para seguir la historia de la película. Seguro que se van a echar unas buenas risas con los animalejos. Venga, vamos a ponernos a ello.

LA ESTRELLA TAMBIÉN ES... ¡UN PINGÜINO!

El quinto miembro del equipo Madagascar es un pingüino. Sí, sí, como lo oyes. En algunas fases controlas a este simpático animal que también tiene unas habilidades especiales. Prepárate porque sus fases están repletas de humor y diversión. Incluso protagoniza un minijuego de pesca muy cachondo.




POKéMON™
EDICIÓN
ROJO FUEGO
EDICIÓN
VERDE HOJA


POKÉMON™
EDICIÓN ROJO FUEGO
EDICIÓN VERDE HOJA


Nintendo®
Acción



REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción



La jirafa Melman tiene las habilidades más cachondas. No te pierdas su salto con estornudo o su forma de excavar pozos.



Alex es el más molón. Pega unos brincos como catedrales y da unos rugidos que tiembla la jungla. Lo dicho, el león es el rey.

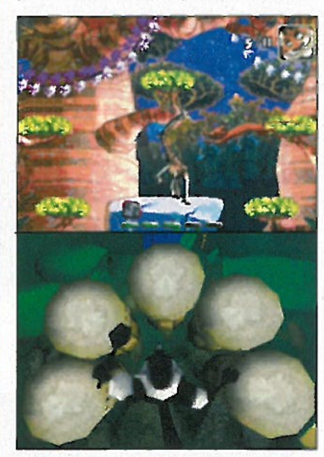


En la pantalla superior está la jungla, y en la táctil los personajes disponibles en cada fase. Para que los cambies con el dedito.

SALVAJE **Los protas de «Madagascar» vienen con ganas de dar muchos brincos y golpes en este simpático plataformas.**

MINIJUEGOS MUY ANIMALES

Tu aventura por esta jungla también tiene unos minijuegos muy cachondos. No todo iban a ser plataformas. Y se juegan en la pantalla táctil, que para eso está.



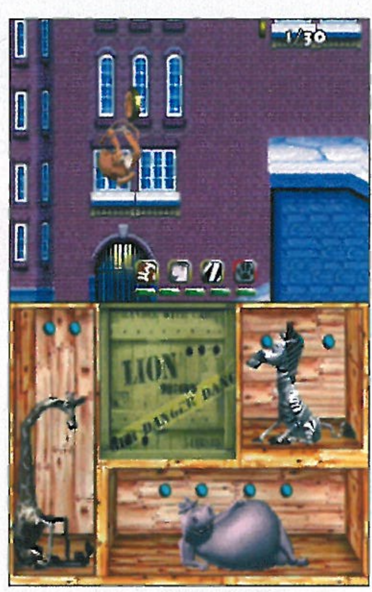
Dale a los bongos para que Melman baile y derribe al tigre .



El juego es plataformero de cabo a rabo. ¡Mira bien por donde pisas chaval!



Gloria es la mejor, es la única del grupo que sabe nadar e, incluso, llega a bucear.



Si hay que dar un buen salto, píllate a la jirafa o al león. Ya ves, trabajo en equipo.



En un nivel manejas a Gloria hecha una bola y la giras en la táctil. ¡Qué mareo!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS **80**

▲ El colorido y la simpatía de los escenarios.

▼ La sensación de que fondos y enemigos se repiten un poco.

SONIDO **85**

▲ Las voces en español de los personajes.

▼ La música pasa bastante desapercibida. Es flojilla.

JUGABILIDAD **83**

▲ El intercambio de los personajes y las habilidades que van aprendiendo.

▼ A pesar del esfuerzo por variar, la mecánica del juego se repite fase tras fase.

DURACIÓN **84**

▲ Los minijuegos y la posibilidad de volver a jugar niveles con más habilidades.

▼ Un jugador experto no va a encontrar muchos alicientes.

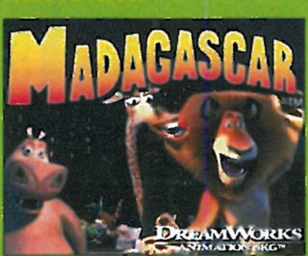
TOTAL



▲ Los **simpáticos personajes;** el buen rollo general, ideal para los más peques.

▼ Los más "mayores" de la casa echaréis en falta retos más complejos.

VALORACIÓN



LLEGA UNA JUNGLA MUY DIVERTIDA

Esta versión de DS derrocha sentido del humor y es muy fiel al espíritu de la peli. Los cambios entre los cuatro animales y los minijuegos amenizan las fases más plataformeras. Es una pena que a la larga se haga repetitivo y que técnicamente no sorprenda. Aún así, los fans de la película van a pasar un buen rato en la selva.

LA DOBLE PANTALLA

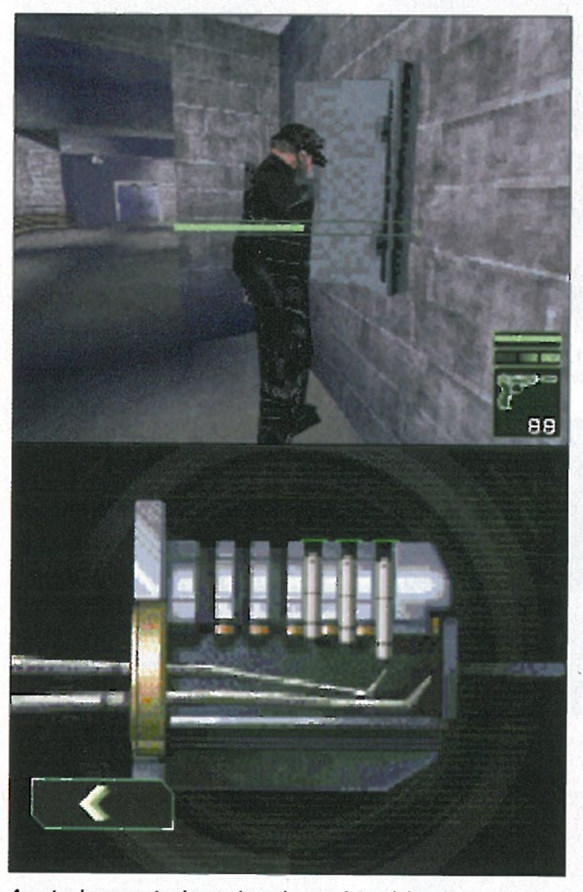
¿Sólo para los minijuegos? A primera vista parece que la táctil es protagonista en el juego. Pero lo cierto es que sólo destaca en los minijuegos, porque durante el resto de fases es más cómodo cambiar de personaje con los botones R ó L.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

Espionaje a pantalla doble

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Vuelve a meterte en la piel de Sam Fisher en una aventura de espías en la que tendrás que usar la cabeza... y el puntero.



Aparte de moverte despacio y sin ser visto, debes hacer frente a otros retos, como abrir cerraduras usando el puntero en la táctil.



Fisher seguro que pasa horas y horas en el gimnasio, porque trepa y se descuelga por las tuberías como si fuese una araña.



Enfrentarse a los enemigos a cara descubierta es una locura, lo mejor es agarrarlos por detrás para interrogarles o dejarlos KO.

En plena moda de los juegos de espionaje, «Splinter Cell» da el salto a la táctil de Nintendo. Y con el cambio de consola llegan nuevos aires, sobre todo en lo que se refiere al control. Pero no temáis, **el estilo de aventura 3D** sigue intacto.

Andando entre las sombras

Esta es la única forma de alcanzar el éxito en las misiones. Ya tengas que capturar a un delincuente o colarte en un edificio, **tu principal arma siempre es arrastrarte sigilosamente por los rincones** más oscuros del escenario. Tienes que ser tan hábil como un ninja, porque si te descubren es casi seguro que la misión se irá al traste. Por suerte dispones del material de espionaje más sofisticado: **microcámaras, dardos tranquilizantes, detector de calor...** Todo en unas geniales 3D que desgraciadamente no lucen bien en la negritud de los escenarios, ni siquiera con la visión nocturna.

En cuanto al uso de la táctil, una de cal y otra de arena. El paso por los menús es súper práctico; es fácil y rápido seleccionar los ítems con un solo dedo. Pero el movimiento de la cámara utilizando el pulgar dificulta demasiado el control. Lo mejor: el **modo cooperativo** para dos Fishers.

MUCHO TACTO

INVENTARIO AL ESTILO DS. La pantalla táctil es tu mejor aliada en esta aventura. Con un solo dedo eliges arma, pones visión nocturna o mueves la cámara.





FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS

- Compañía: UBISOFT
- Desarrollador: GAMELOFT
- Tipo de juego: ESPIONAJE
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2
- Datos: 9 MISIONES
- Extras: MODO COOPERATIVO
- Funciones DS:




- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

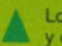
GRÁFICOS 88
Buenos entornos 3D, pero tan oscuros que no se ven bien.

SONIDO 82
Melodías y efectos que añaden un toque de suspense.

JUGABILIDAD 78
El control y la cámara estropean un desarrollo bien planteado.

DURACIÓN 79
Sólo nueve misiones, pero dificililllas. Modo cooperativo.

TOTAL 80


Los gráficos (cuando se ven) y el **modo cooperativo**.


El **control de la cámara**. El efecto de visión nocturna.

VALORACIÓN

«Splinter Cell» irrumpe en DS con un buen apartado técnico y un desarrollo heredado de la versión de GC, pero que pierde fuelle por el mal empleo de la cámara.

La acción 3D también cabe en tu DS

GOLDENEYE ROGUE AGENT

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS PRIMEROS JUEGOS

El último shooter basado en el mundo del agente 007 da el salto de GC a DS sin perder un ápice de acción ni de calidad.



La pantalla táctil, además de servir para controlar al personaje, muestra la energía, las armas y un radar que detecta enemigos.



Los escenarios están repletitos de villanos, afortunadamente puedes ir con un arma en cada mano. ¡Así no hay quien te pare!



Para coger algunas armas necesitas tener las dos manos libres. Otra buena táctica ofensiva es usar trampas o tomar un rehén.

Está claro que de vez en cuando mola ser el malo de la peli, al menos en los videojuegos. Y eso es lo que vas a ser en «Goldeneye: RA», un ex-agente 00 expulsado por sus agresivos métodos. En su pellejo y con un desarrollo de shooter 3D, **debes enfrentarte a villanos del mundo Bond** tan conocidos como **Goldfinger o el Dr. No.** Además, no faltan sorpresas exclusivas para DS.

El poder está en tu dedo

Esta es la principal novedad del nuevo «Goldeneye», su genial control. El juego te **ofrece tres formas diferentes de manejar al personaje,** pero la más práctica de todas es la que te permite **usar el dedo para dirigir la mirada y el pad para moverte.** Esto facilita mucho las cosas a la hora de explorar y eliminar a los enemigos. Otras facilidades son la posibilidad de **llevar dos armas a la vez,** la capacidad de manipular ciertas máquinas y trampas o la opción de **coger a un enemigo como rehén.** El único problema es que, aunque los niveles sean variados a la vista, el desarrollo se limita a avanzar y disparar durante todo el juego. Menos mal que se compensa con un estupendo multi que pone hasta **ocho jugones** en liza.

CON EL DEDO

UNA NUEVA FORMA DE MOVERSE. Arrastrando el dedo por la pantalla táctil de la consola, controlas la mirada del personaje. Original y, sobre todo, muy útil.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA/TIBURON**
- Tipo de juego: **ACCIÓN 3D**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-8**
- Datos: **2 MODOS DE JUEGO**
- Extras: **4 ÍTEMS ESPECIALES**
- Funciones DS:





- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

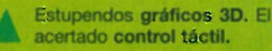
GRÁFICOS 91
Geniales gráficos 3D que no desmerecen a la versión GC.

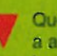
SONIDO 82
Las armas suenan bien, pero la música es "mu cansina".

JUGABILIDAD 86
El control táctil y el multi para 8 molan. Lo malo: demasiado lineal.

DURACIÓN 84
El modo "Campaña" es corto. El multi lo compensa.

TOTAL 85





Estupendos **gráficos 3D.** El acertado **control táctil.**

Que al final todo se reduzca a avanzar y disparar, con lo bonito que pintaba.

VALORACIÓN

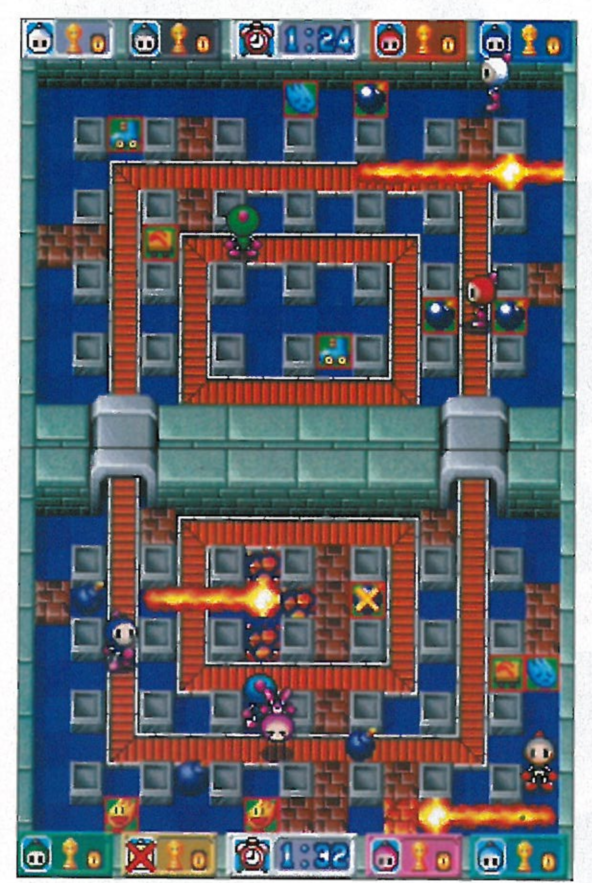
Este «Goldeneye» luce estupendos gráficos y un innovador control. Una lástima la falta de variedad en el desarrollo. Aún así, la "acción Bond" está asegurada para rato.

PRIMEROS JUEGOS NINTENDO DS

Diversión a prueba de bombas

BOMBERMAN DS

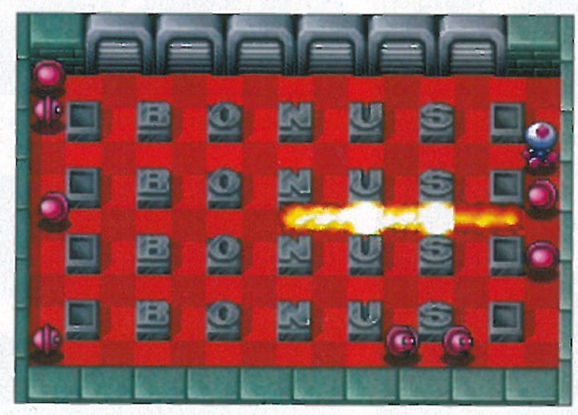
Bomberman llega a DS con las pilas cargadas y un modo para 8 jugadores que os va a dejar temblando. ¡Menudos piques!



Sin duda, lo mejor son las batallas para 8 jugadores con miles de , explosiones y escenarios enormes a doble pantalla.



Las partidas individuales también tienen su dosis de adicción... pero no terminan de sorprender respecto a otros Bomberman.



Los ítems son vitales para vencer en Bomberman. En las fases bonus tienes que aprovechar para recargar todas tus armas.

Todo un clasicazo debuta en DS con su mecánica de juego intacta, sus bombas, sus escenarios laberínticos y sus enemigos que aniquilar. ¿Qué propone en su estreno en DS? Pues estos elementos de siempre, bien combinados con...

¡¡La boooomba del verano!!

...Un montón de para ir **mejorando tus bombas y las habilidades** de tu simpático Bomberman. Los son muy variados, incluso hay una bomba con mecha que se activa soplando por el micro. También puedes conseguir escudos, supervelocidad, aprender a patear bombas y hasta a atravesar las paredes. Y como es un juego de DS, pues los se gestionan y se activan en la táctil. ¡Claro, hombre! Pero ojito, porque **el juego no te permite una sola pausa.** Todo es al mismo tiempo, es decir, mientras pulsas los botones con la mano derecha, también debes activar los objetos en la táctil. Sí, es cierto que con esto el juego gana en tensión, pero también es verdad que se hace un poco lioso. Miras abajo y acabas perdiendo de vista a Bomberman un segundo. En fin, en cuanto te hagas, descubrirás un juego muy adictivo que crece sobre todo cuando te enfrentas a los jefes finales de cada mundo, ¡un verdadero reto!

Por si fuera poco, aún nos falta destacar las **batallas de ocho jugadores a doble pantalla.** Sin duda es uno de los mejores multi para echarse unos piques con tus amiguetes en unos escenarios enormes. Puedes poner una bomba en la pantalla superior y pasarte a la inferior como si tal cosa.

Hay muchas novedades, pero la verdad es que esperábamos más. Al final, tan divertido como siempre.

LOS ITEMS MÁS MOLONES

DALE CAÑA A LOS MALOS CON EL PODER DE TU PULGAR.
La táctil es vital para poder activar tus y organizarlos. Y todo esto mientras te juegas la victoria... Bomberman pone a prueba tus dedos por duplicado.



El item más reciente está abajo, para que puedas usarlo rapidito.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO DS



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **HUDSON**
- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-8**
- Datos: **100 FASES**
- Extras: **ÍTEMS ESPECIALES**
- Funciones DS:





- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 78
Son normalitos, los de siempre. Buenos, pero antiguos.

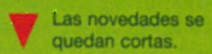
SONIDO 80
Efectos variados y música de esa que te pone nervioso.

JUGABILIDAD 88
Diversión por encima de todo. ¡Y más aún con superpartidas para ocho!

DURACIÓN 86
Unas cien fases y un gran multijugador. Pero falta variedad.

TOTAL 84

▲ La **diversión** de siempre. Las **batallas multi.**



▼ Las novedades se quedan cortas.

VALORACIÓN

Jugable, adictivo y muy divertido. Por eso lado ha triunfado, pero también es verdad que podría haber aprovechado mejor las características de la DS.

CONCURSO

¡¡EL DESAFÍO DEL VERANO!!

Dinos cuántos Pokémon hay en el genial póster de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja que regalamos.



¡FÍJATE BIEN, SI LO DESCUBRES PODRÁS GANAR...!



5 NINTENDO DS
La consola más rompedora

Para participar, envía un **SMS** con la **palabra clave: NAPOSTER153** al número **5354** indicando el número de Pokémon que aparecen en el póster.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de agosto de 2003.



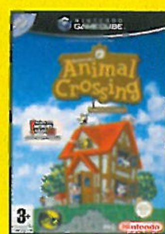
NINTENDO DS

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING

NINTENDO | Comunicación
59,95 € | 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

BATEN KAITOS

NAMCO | RPG
59,95 € | 1 J

Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

BATMAN BEGINS



EA GAMES | Acción-sigilo
60,95 € | 1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



NINTENDO | Plataformas
59,95 € | 1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

BANDAI | Lucha 3D
59,95 € | 1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de lucha definitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES | Acción
59,95 € | 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO | Velocidad
29,95 € | 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE-ENIX | Acción-RPG
59,95 € | 1-4 J

El mejor RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 95

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



EA GAMES | Aventura
59,95 € | 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LOS URBZ



EA GAMES | Aventura-comunicación
59,95 € | 1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

LA NOVEDAD DEL MES

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

ACTIVISION | Acción
59,95 € | 1-2 J

Vive toda la acción de los 4F, en solitario o en modo cooperativo, con este trepidante beat'em up. Controla a los cuatro superhéroes con todos sus alucinantes poderes y combos. Ya sabes colega... ¡Es la hora de las tortas!

Puntuación 88

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO | Carreras
59,95 € | 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO | Aventura
29,95 € | 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO | Tablero
29,95 € | 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Tablero
29,95 € | 1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6

NINTENDO | Tablero
59,95 € | 1-4 J



¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos están dejando totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS



NINTENDO | Tenis
59,95 € | 1-4 J



Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO | Golf
59,95 € | 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MOH EUROPEAN ASSAULT



EA GAMES | ACCIÓN 3D
60,95 € | 1-4 J

Dirige tu propio batallón y vive el desembarco aliado en Europa con un realismo y unos combates totales.

Puntuación 93

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES | Acción 3D
54,95 € | 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO | Aventura 3D
29,95 € | 1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)



KONAMI | Espionaje
29,95 € | 1 J

La versión especial para CUBE tienes un motor gráfico flipante, libertad de acción total y emociones de cine.

Puntuación 96

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO | Aventura 3D
59,95 € | 1-4 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NEED FOR SPEED U. 2



EA GAMES | Carreras
59,95 € | 1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.



NINTENDO | Acción-RPG
59,95 € | 1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 96

POKéMON COLOSSEUM

NINTENDO | RPG Combate
59,95 € | 1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

RESIDENT EVIL 4



CAPCOM | Aventura
59,95 € | 1 J



Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación 99

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



UBISOFT | Aventura
59,95 € | 1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de Cube con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación 93

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)
NAMCO — Lucha
29,95 € — 1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)


NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 95

STAR WARS: REBEL STRIKE
LUCASARTS — Shooter 3D
59,95 € — 1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido el «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

STARFOX ASSAULT


NAMCO — Acción
49,95 € — 1-4 J

Un juego de acción flipante, con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo versus.

Puntuación 95

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)


NINTENDO — Aventura/plataformas
29,95 € — 1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Lucha
29,95 € — 1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA


NINTENDO — RPG
59,95 € — 1-4 J

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 95

VIEWTIFUL JOE 2


CAPCOM — Acción
44,95 € — 1 J

Un espectáculo visual lleno de color, filtros, zooms, estelas... Además, la novia de Joe pasa a la acción...

Puntuación 90

WARIO WARE


NINTENDO — Microjuegos
29,95 € — 1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA FOUR SWORDS


NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1-4 J

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 95

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)
NINTENDO — Acción-RPG
29,95 € — 1 J

Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D
1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. MOH: EUROPEAN ASSAULT
5. 007 TODO O NADA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS
1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS
1. FIFA 2005
2. MARIO POWER TENNIS
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
5. FIFA STREET

LOS MEJORES DE AVENTURAS
1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS
1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

NINTENDO DS

ANOTHER CODE (NUEVO)


UBISOFT — Carreras
39,95 € — 1 J

Uno de los juegos de moda este verano. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

ASPHALT URBAN GT


UBISOFT — Carreras
39,95 € — 1-4 J

Coches y circuitos reales para unas carreras brillantes gráficamente, y posibilidad para 4 sin cables.

Puntuación 82

GOLDENEYE ROGUE AGENT (NUEVO)


EA GAMES — Acción 3D
44,95 € — 1 J

Buenos gráficos (como los de la versión CUBE) y mucha acción, aunque podía haber dado más.

Puntuación 85

BOMBERMAN (NUEVO)


HUDSON SOFT — Arcade
39,95 € — 1-8 J

Un clásico de siempre que viene renovado con ítems especiales, opción táctil... y mucha diversión.

Puntuación 84

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD
EA GAMES — Aventura/Com.
39,95 € — 1 J

Vive la vida en pequeñito y con algunos minijuegos táctiles. Adictivo, gracioso y además en castellano.

Puntuación 84

MADAGASCAR (NUEVO)


ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1-2 J

Un plataformas de cine que derrocha simpatía y jugabilidad a raudales. ¿Te gustó la peli? Pues...

Puntuación 83

MR. DRILLER
NAMCO — Puzzle
39,95 € — 1-5 J

Un puzzle donde hay que excavar rápido y pensar al mismo tiempo. Y los modos multijugador, un pasote.

Puntuación 85

NFS UNDERGROUND 2


EA GAMES — Carreras
44,95 € — 1-4 J

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

POKéMON DASH


NINTENDO — Carreras
39,95 € — 1-2 J

¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la pantalla táctil y gana a todos los Pokémon. ¡Corre!

Puntuación 82

POLARIUM


NINTENDO — Puzzle
29,90 € — 1-2 J

Resuelve rompecabezas o elimina las fichas que caigan en este puzzle táctil de baldosas negras y blancas.

Puntuación 83

PROJECT RUB


SEGA — Minijuegos
39,95 € — 1 J

Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación 92

RAYMAN DS


UBISOFT — Plataformas
44,95 € — 1 J

Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación 89

ROBOTS


VIVENDI — Plataformas
39,95 € — 1 J

La versión jueguil de la peli propone una aventura relajada donde pensar importa un poquito más que pegar.

Puntuación 79

SPIDER-MAN 2


ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J

Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación 84

SPLINTER CELL CHAOS THEORY


UBISOFT — Espionaje
39,95 € — 1-2 J

Si eres fan de Fisher, pruébalo. Buen desarrollo, mejor ambientación, pero mal uso de la cámara.

Puntuación 80

STAR WARS EPISODIO III


UBISOFT — Beat'em Up
39,95 € — 1-2 J

Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación 84

SUPER MARIO 64 DS


NINTENDO — Aventura
39,95 € — 1-4 J

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 97

WARIO WARE TOUCHED!


NINTENDO — Microjuegos
39,95 € — 1 J

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

YOSHI TOUCH & GO


NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-2 J

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

ZOO KEEPER
IGNITION — Puzzle
39,95 € — 1-2 J

Pon a un puñado de animales como excusa para pasártelo en grande con un puzzle táctil simple e intuitivo.

Puntuación 88

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2



NINTENDO — Estrategia
39,95 € — 1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 90

ADVANCE GUARDIAN HEROES



UBISOFT — Acción
44,95 € — 1-4 J

Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...

Puntuación 90

BANJO-PILOT



THQ — Carreras
39,95 € — 1-4 J

Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

Puntuación 89

BOB ESPONJA LA PELÍCULA




THQ — Plataformas
39,95 € — 1 J

¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!

Puntuación 87

BOKTAI 2



KONAMI — Rol
49,95 € — 1 J

Un juego de rol con puzzles, muchos combates y un sensor de luz que le da el toque original a la acción.

Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES 3



LSP — Acción
39,95 € — 1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY



NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2



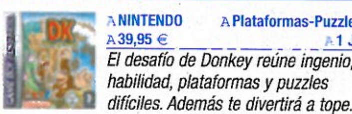
NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING



NINTENDO — Plataformas-Puzzle
39,95 € — 1 J

El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVANCE ADV.



BANDAI — Acción-Lucha
44,95 € — 1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.



BANDAI — Lucha
49,95 € — 1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES — Acción-aventura
49,95 € — 1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

FIFA 2005



EA SPORTS — Fútbol
49,95 € — 1-2 J

La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.

Puntuación 95

FINAL FANTASY TACTICS

NINTENDO — RPG
39,95 € — 1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



NINTENDO — Estrategia
39,95 € — 1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND



NINTENDO — Velocidad
44,95 € — 1 J

Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.

Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

NINTENDO — RPG
36,95 € — 1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE



NINTENDO — Aventura
39,95 € — 1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 2



EA GAMES — Aventura
41,95 € — 1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3



EA GAMES — RPG
46,95 € — 1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

KINGDOM HEARTS

SQUARE-ENIX — RPG-Acción
39,95 € — 1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

KIRBY NIGHTMARE



NINTENDO — Plataformas
36,95 € — 1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LA TERCERA EDAD



EA GAMES — Estrategia-Rol
49,95 € — 1-2 J

Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.

Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST

NINTENDO — RPG
39,95 € — 1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA



NINTENDO — Aventura-RPG
19,99 € — 1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

NINTENDO — Acción-RPG
39,95 € — 1 J



Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES — Simulador de vida
49,95 € — 1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LOS URBZ



EA GAMES — Aventura-comunicación
49,95 € — 1 J

Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

NINTENDO — Golf-RPG
39,95 € — 1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT

NINTENDO — Velocidad
42,00 € — 1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE



NINTENDO — Tablero
44,95 € — 1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI



NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY

NINTENDO — Plataformas-puzzle
39,95 € — 1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR

EA GAMES — Acción
49,95 € — 1-2 J



Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METAL SLUG ADVANCE

SNK PLAYMORE — Acción
44,95 € — 1 J



Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID FUSION

NINTENDO — Aventura
44,95 € — 1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

POKéMON PINBALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO — Aventura-RPG
49,95 € — 1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

METROID ZERO MISSION

NINTENDO — Aventura
39,95 € — 1 J

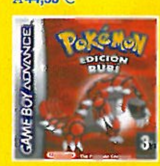


Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO — RPG
44,95 € — 1-4 J





Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EA GAMES — Carreras
49,95 € — 1-2 J



Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE

UBISOFT — Plataformas
41,95 € — 1 J



La vista isométrica se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3

SEGA — Plataformas
49,95 € — 1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

SEGA — Pinball
49,95 € — 1-4 J



Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION — Acción
49,95 € — 1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBISOFT — Acción
44,95 € — 1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3

UBISOFT — Beat'em UP
44,95 € — 1-2 J



Si quieres un Beat'em up de los de antes con un argumento del futuro, prueba con Qui-Gon y Anakin.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1-4 J



Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL

NINTENDO — Pinball
39,95 € — 1 J



Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO — Plataformas
19,99 € — 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO — Plataformas
37,95 € — 1-4 J



96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA

SQUARE ENIX — RPG-acción
39,95 € — 1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2

THQ — Plataformas
39,95 € — 1 J



Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

WARIO LAND 4

NINTENDO — Plataformas
41,95 € — 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

NINTENDO — Habilidad
34,95 € — 1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO — Plataformas
44,95 € — 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITAT.

NINTENDO — Plataformas
39,95 € — 1 J



Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. KINGDOM HEARTS
5. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. STAR WARS: EPISODIO 3
5. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ

ESPECIAL TRUCOS



¡¡Sé un maestro Pokémon!!

1000 TRUCOS POKéMON™

Queridos Pokémaníacos, aquí tenéis los trucos más efectivos para convertirse en el mejor entrenador del mundo... ¡en cualquier juego de Pokémon!



LOS MEJORES TRUCOS PARA:

- Pokémon Colosseum
- Pokémon Cristal
- Pokémon Oro y Plata
- Pokémon Rojo y Azul
- Pokémon Pinball ediciones Rubí yZafiro
- Pokémon Rubí y Zafiro
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja
- Pokémon Snap
- Pokémon Stadium 2
- Pokémon Trading Card

¡NO TE LO PIERDAS!

¡¡HAZTE CON TODOS LOS POKéMON DE TODOS LOS JUEGOS!!

Para GB, GBC, N64, GBA y GC

¡¡POR FIN PODRÁS HACERTE CON TODOS!!

¿Aún tienes algún juego Pokémon sin terminar? Pues seguro que estos trucos te ayudan. Encontrarás soluciones para juegos Pokémon de GameCube, GB Advance, Nintendo 64 y Game Boy. ¡Nada, no nos des las gracias, es que somos así de salaos!

Pokémon Colosseum

CONSEJOS DE OAK

- El **Ataque Oscuro** tiene la ventaja de que **el daño que inflige no depende del Tipo** del rival.
- Aprovéchate de vez en cuando del **Hiperestado.** Si un Oscuro entra en ese estado, tendrá **más probabilidades de dar un golpe crítico.**
- Si tu Pokémon entra en Hiperestado, usa la opción de **Llamar** y verás como su barra de impureza baja un montón.



- Para **purificar a un Oscuro** puedes: incluirlo en tu equipo, hacerle combatir, llamarle en Hiperestado, dejarlo en la Guardería y utilizar Aromas.
- **La velocidad a la que se purifica un Oscuro depende de su naturaleza.** Por ejemplo, si haces combatir mucho a un Pokémon de naturaleza Audaz, se purificará más rápido que uno de naturaleza Tímida.



- Ten cuidadito con los movimientos **Terremoto y Explosión.** Son poderosos, pero en las batallas dos contra dos **también golpean al compañero.**
- Si tu **Espeon** de inicio usa **Refuerzo** en un combate dos contra dos, hará que el golpe que dé el compañero sea **más poderoso.**
- En las batallas de modalidad dos contra dos, **algunos movimientos tienen el poder de proteger al Pokémon que lo usa y a su compañero.** Reflejo, Pantalla Luz y Velo Sagrado tienen ese efecto.
- Para **gastar sabiamente tus PokéVales,** cómprate Rayo Hielo (MT 13), Rayo (MT 24), Psíquico (MT 29) y mejora los ataques de tu equipo.
- Si quieres administrar bien tus **Flautas del Tiempo, reserva una para el Tyranitar de Néfiro,** el auténtico jefe de la banda Cífer.
- La **Estratex** es una opción de la PAD con la que podrás mirar algunos **datos de los Pokémon que te hayas encontrado.** La conseguirás hablando con la maestra del Centro Prepa de Ciudad Oasis.
- Derrota a Néfiro en Torre Colosal y podrás usar el Centro de Cambio de Ciudad Oasis. De esta manera podrás **intercambiar Pokémon con las Rubí, Zafiro, Rojo y Verde.**

- Muchos de los Pokémon que capturas en Colosseum te servirán para **completar la Pokédex Nacional de Rojo y Verde.** Por ejemplo, lleva a Bayleef a la Guardería de Isla Quarta y podrás hacer con un hermoso Chikorita.
- Cuando te hayas hecho con **47 Pokémon Oscuros,** aparecerá un misterioso entrenador con **un Togetic Oscuro.** Lo encontrarás en el Puesto de Servicio.



Pokémon Cristal

EL TRUCO DE OAK

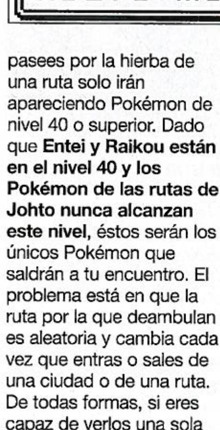
- **EL NUEVO TUTOR DE MOVIMIENTOS:** En el Casino de Ciudad Trigal verás una de las novedades más útiles de Pokémon Cristal. Después de derrotar al Alto Mando, todos los miércoles y sábados estará, en la puerta del Casino, un señor que, **a cambio de 4000 fichas, enseñará a un montón de Pokémon los movimientos Lanzallamas, Rayo o Rayo Hielo.**

PARA POKéFANS

- **HAZTE CON LOS PERROS LEGENDARIOS:** En Pokémon Cristal a Suicune lo encontrarás en Torre Hojalata tras completar una serie de tareas. Sin embargo, Raikou y Entei son más difíciles de capturar dado que andarán libres por cualquiera de las rutas de Johto. Para hacerte con ellos lo primero es usar como jefe de tu equipo **un Pokémon de nivel 40, rápido y que sepa algún movimiento para dormir al rival.** Así evitarás que Raikou o Entei huyan a las primeras de cambio y, si además usas un Máx. Repel, cuando



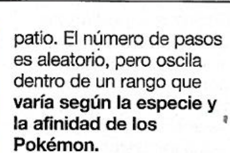
pasees por la hierba de una ruta solo irán apareciendo Pokémon de nivel 40 o superior. Dado que **Entei y Raikou están en el nivel 40 y los Pokémon de las rutas de Johto nunca alcanzan este nivel,** éstos serán los únicos Pokémon que saldrán a tu encuentro. El problema está en que la ruta por la que deambulan es aleatoria y cambia cada vez que entras o sales de una ciudad o de una ruta. De todas formas, si eres capaz de verlos una sola vez podrás **usar la función Área de la Pokégear para consultar su posición.**



Pokémon Oro y Plata

CONSEJOS DE OAK

- Cuando aparece un Pokémon brillante reluce de forma especial y además suele tener colores inusuales en su especie. El Gyarados rojo que capturaras en el Lago de la Furia es uno de ellos.
- Tras **dejar una pareja compatible en la Guardería,** el juego contará **el número de pasos que das.** Cuando des a un determinado número, el encargado de la Guardería aparecerá en el patio. El número de pasos es aleatorio, pero oscila dentro de un rango que **varía según la especie y la afinidad de los Pokémon.**
- Si quieres **obtener un Huevo más rápido, usa la bici** para correr y verás como eclosiona mucho antes.
- El Pokémon que sale de un Huevo tiene nivel 5. En la mayoría de los casos habrá **la mitad de probabilidades de que sea macho o hembra.**
- Cuando no dispongas de una pareja Pokémon macho y hembra de una misma especie, puedes intentar un cruce con Ditto. **El maravilloso Ditto** (captúralo en la Rutas 34 y 35) **es capaz de cruzarse con casi todos los Pokémon.**
- Si entre varios Pokémon salvajes eliges al que tiene mejores valores de Ataque, Defensa, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad, y lo entrenas bien, **siempre conseguirás un Pokémon más fuerte.**
- Si **capturas y entrenas a un Pokémon con poco nivel,** siempre conseguirás mejores resultados que si capturas al mismo Pokémon en estado salvaje y con el mismo nivel.
- El Carameloraro puede ayudar a un Pokémon a crecer más rápido, pero procura **no darle más de 10** si quieres que sea fuerte de verdad.



- Si te gastas el dinero en el Centro Comercial y compras Proteínas, Hierro, Carburante, Calcio y Más PS, **convertirás a tus Pokémon en máquinas de combate.**
- Coge Repartir Experiencia en Casa Sr. Pokémon (Ruta 36) cambiando un objeto que obtendrás tras capturar al Gyarados rojo. Con él **elevarás el nivel de un Pokémon sin necesidad de combatir.**
- Al abuelo de Bill lo encontrarás en su casa de la Ruta 25. **Si le enseñas un Lickitung, te dará una Piedra Eterna.** Para conseguir más piedras enséñale a Oddish, Staryu, Growlithe (en Oro), Vulpix (en Plata) y a Pichu.
- **Eevee evolucionará a Umbreon cuando sea de noche** y se sienta lo suficientemente feliz. Si es de día, entonces lo hará a Speon cuando sea muy feliz.
- Ciertos Pokémon **evolucionan cuando los intercambias equipados con objetos especiales.** Onix, por ejemplo, evolucionará a Steelix si lo intercambias equipado con Revestimiento Metálico.
- El ataque Velocidad Extrema es un ataque muy poderoso, de tipo Normal, que siempre golpeará primero. Pero debes saber que este ataque **solo lo aprende Arcanine cuando llega al nivel 50.**



- Si haces que **Poliwhirl aprenda y use Telépata y después Fisura,** tu rival quedará KO de un solo golpe.
- ¿Quieres un Chikorita con Poder Pasado? Cruza **un Corsola macho que sepa Poder Pasado** (Nv. 43) con un **Totodile hembra.** El resultado será

un Totodile con Poder Pasado. Y si consigues un macho, podrás hacer un cruce con un Chikorita hembra y obtendrás el deseado Chikorita con Poder Pasado.

● Corta el pelo a tus Pokémon en el Subterráneo de Ciudad Trigal y **llévalos a casa de la hermana de Gary,** entre las 3 y las 4 de la tarde, para que los limpie. Aumentará su felicidad.



● Para conseguir **el Diploma que te dan los muchachos de Game Freak** en Ciudad Azulona y demostrar que eres un maestro, debes capturar a los 250 Pokémon (el 251, Celebi, no es necesario).

Pokémon Pinball Rubí y Zafiro

CONSEJOS DEL MÍSTER

● **ELIGE BIEN LA MESA:** La **mesa Zafiro** permite **mantener la bola mucho más tiempo** en juego, siempre que sepamos utilizar a Zigzagoon, el Pokémon que detiene la tragaperras con sólo pulsar A. Así, podemos hacernos con multitud de Salvabolas y, por torpes que seamos, seguir con nuestra partida. La **mesa Rubí** permite alcanzar **rápidamente mayor puntuación:** es más fácil subir el nivel de bola con el ítem del puente de Nuzleaf.

● **¡SÍ, JIRACHI!** Jirachi está en ambos tableros, en la localización que ofrece más Pokémon raros: **las Ruinas.** Claro que, para que salga, tendrás que **activar la tragaperras, detenerla en Jirachi, y cazarlo en 30 seg.**

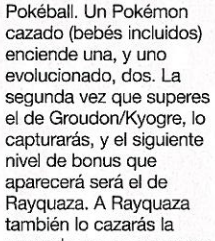
● **LOS POKéMON BEBÉ SON**: Wurmple, Lotad, Seedot, Ralts, Surskit, Zubat, Bagon, Shroomish, Whismur, Azurill, Skitty, Aron, Plusle, Minun, Oddish, Gulpin, Spoink, Sandshrew, Spinda, Trapinch, Igglybuff, Shuppet, Chimecho, Pichu, Wynaut, Natu, Phanpy, Snorunt, Spheal, Corsola, Chinchou, y Horsea.

● **TRAGAPERRAS POR UN TUBO** (Zafiro): debes intentar recibir la bola con el flipper subido, para que pase dos veces por uno de los pasillos interiores. Lo que nunca falla es hacerlo **con el flipper izquierdo cuando Wailmer escupe** la bola. Si cuando vuelve la bola, la "remandas" a Wailmer y repites la operación, ya tienes una Tragaperras rulando en 5 segundos.

● **SUBE EL NIVEL DE TU POKéBALL** (Zafiro): Lanza la bola por el bucle del molinillo Pikachu y, cuando pase por el pasillo intermedio, **sobre Shroomish, mueve la mesa a la derecha. Caerá por un pasillo del multiplicador** de bola. Practica hasta aprender el punto exacto para tocar y que caiga por el de la derecha, que es el que tiene un Shroomish justo debajo. Mueve las luces hasta iluminar los tres varias veces y tendrás la bola de Nivel 4 en breve.

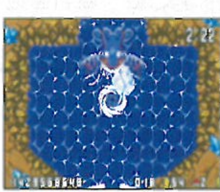
● **CAPTURA POKéMON BEBÉS EN UN SANTIAMÉN (ZAFIRO):** Todos los bebés comienzan su recorrido caminando hacia los Shroomish, mientras la bola baja a toda caña hacia el hueco entre los flippers. Si le das a la bola **con la punta del flipper derecho según viene, irá hacia los Shroomish** y golpeará al bebé. Como cae rápido, lánzala otra vez a esa zona, que el bebé aún andará por allí, y será tuyo.

● **JUEGA SIEMPRE LOS BONUS:** Además de llevarte las bonificaciones más altas, son la única vía para **cazar a Groudon (Rubí), Kyogre (Zafiro) y Rayquaza.** Los niveles de bonus se abren cuando enciendes las tres Pokéball. Un Pokémon cazado (bebés incluidos) enciende una, y uno evolucionado, dos. La segunda vez que superes el de Groudon/Kyogre, lo capturarás, y el siguiente nivel de bonus que aparecerá será el de Rayquaza. A Rayquaza también lo cazarás la segunda vez que superes su nivel.



CONSEJOS BONUS

● **BONUS DE KYOGRE (ZAFIRO)**
Aparece quieto en la parte superior. Ahí es donde debes **ponerle a caldo.** Si le das **justo cuando tiembla,** evitarás que suelte la onda que congela la bola. Para evitar los remolinos, **detén la bola con los flippers.** Además, apuntarás mejor.
– Por golpear a Kyogre 500.000 x Nivel de Bola
– Por capturar a Kyogre 10 Millones x Nivel de Bola
– Por superar el nivel 50 Millones x Nivel de Bola



● **BONUS DE DUSKULL (ZAFIRO)**
Aparecen dos Duskulls deambulando. **Cárgate 20 rápidamente,** y vendrá Dusclops. **Retiene la bola** si está parado y se la tiras de frente. Mientras no camina, lo mejor es lanzar la bola del flipper izquierdo a la esquina derecha arriba. **Rebotará y le dará por detrás.**
– Por golpear a Duskull 100.000 x Nivel de Bola
– Por golpear a Dusclops 500.000 x Nivel de Bola
– Por superar el nivel 30 Millones x Nivel de Bola



● **BONUS DE GROUDON (RUBÍ):**
Se protege con columnas de fuego, lanza llamas, y emite una onda que desvía la bola. Para cargártelo, **lanza la bola al hueco que queda entre él y la pared justo antes de que emita la onda.** La bola quedará atrapada entre las columnas y le dará 6 golpes.
– Por golpear a Groudon 500.000 x Nivel de Bola
– Por capturar a Groudon 10 Millones x Nivel de Bola
– Por superar el nivel 50 Millones x Nivel de Bola

● **BONUS DE KECLEON (RUBÍ)**
Desaparece nada más comenzar, pero para eso está el árbol, que al golpearlo suelta un cacharro que permite ver a Kecleon. Recógelo y dedícate a **tumbar al bicho, parar la bola si es necesario, y pegarle de nuevo.** Es muy fácil, incluso se puede hacer sin recoger los binoculares.
– Por recoger binoculares 100.000 x Nivel de Bola
– Por golpear a Kecleon 500.000 x Nivel de Bola
– Por superar el nivel 30 Millones x Nivel de Bola

● **BONUS DE SPHEAL (RUBÍ/ZAFIRO)**
El objetivo es colar el máximo de Spheals en la canasta, **empujándolos con la bola cuando estén subidos a una rampa.** Si buscas una máxima eficacia, retén la bola con los flippers hasta que uno se suba.
Si "encanastas" los dos, puedes colar también la bola mientras vuelven a aparecer.
– Por encestar la bola 1 Millón
– Por encestar a Spheal 5 Millones
– Por superar el nivel (Bolas + Spheals) encestados x Nivel de Bola

● **BONUS DE RAYQUAZA (RUBÍ/ZAFIRO):**
Fluctúa en el aire y **sólo se le puede dar cuando está abajo.** También tira un rayo y crea tornados. Sé paciente: detén la bola y lánzala sólo cuando vaya a bajar. Nunca se va sin tirar el rayo, excepto cuando está a falta de un golpe. Intenta no llegar a esta situación porque los tornados te lo ponen difícil.
– Por golpear a Rayquaza 1 Millón x Nivel de Bola
– Por capturar a Rayquaza 20 Millones x Nivel de Bola
– Por superar el nivel 100 Millones (-1 punto) x Nivel de Bola



Pokémon Rojo y Azul

CONSEJOS DE OAK

● Si al principio eliges a **Bulbasaur,** asegúrate que aprenda **Látigo Cepa** antes de enfrentarte al **líder Brock.** ¡Convertirá a los Pokémon de Brock en gravilla!

● Cuando derrotes a **Misty** en Ciudad Celeste recibirás la **MT 11, Rayo Burbuja.** Si tienes a Squirtle, enséñale esta MT y lo harás más poderoso.



● Salva antes de **luchar con Pokémon raros,** como Articuno, Moltres, Zapdos, Snorlax y Mewtwo. Si te los cargas, ¡no volverás a verlos!

● Si por alguna razón no quieres luchar, asegúrate de tener un Pokémon con nivel bien alto en el primer lugar de la lista. En ocasiones **el juego no te dejará usar la opción Escapar** si tu Pokémon es más débil que los que pueblan el área donde te encuentras.

● Sé un poco pillo. Si **sacas primero un Pokémon débil, y lo sustituyes por una criatura poderosa** antes del primer ataque del enemigo, ¡el Pokémon débil se llevará la mitad de los Puntos de Experiencia de esa batalla!



● Si interrumpes la evolución de un Pokémon, **aprenderá habilidades más rápidamente** que la versión evolucionada. Por ejemplo, Squirtle aprenderá Hidro Bomba en el nivel 42, mientras que su evolución, Wartortle, tendrá que esperar al nivel 47.

● Graveler, Kadabra y Haunter evolucionan **cuando los cambias con un amigo** en el Club del Cable.

● Cuando tengas el **Scope Silph** podrá identificar y capturar Pokémon Fantasmas.



● Hay **24 Pokémon raros** que encontrarás a lo largo de la aventura. **Busca a estas criaturas en mazmorras** (Mewtwo y Aves Legendarias), en **intercambios** con ciertos personajes (Jynx, Mr. Mime y algunos más) y en **áreas especiales** como la Zona Safari (Scyther, Pinsir y otros).

● Cambiar Pokémon con los colegas ayuda a completar la Pokédex. Además, los Pokémon que recibes **ganan Puntos de Experiencia más rápidamente** que los tuyos.

● Si un amiguete tiene un Pokémon que tú necesitas, pero no quiere dártelo, proponle **un intercambio sólo temporalmente.** Aunque se lo devuelvas, quedará registrado en tu Pokédex.

● En la cuarta planta de **Centro Comercial de Ciudad Azulona** venden unas piedras que hacen

evolucionar a muchos Pokémon. Cómprate un Piedra Trueno, úsala en Pikachu y verás como evoluciona a Raichu.
● Si le das un **Caramelo Raro** a un Pokémon, **subirá un nivel inmediatamente.** No es bueno abusar de los Caramelos Raros o harás que tus Pokémon se hagan flojuchos.
● No dejes el **S.S. Anne** sin llevarte la **MT 08, el fuerte ataque Golpe Cuerpo.** Los Pokémon poderosos pueden usar este ataque para eliminar enemigos de un golpe. ¡Y a veces paraliza!
● Cuando estés en **la azotea del Centro Comercial,** asegúrate de hablar a **la niña sedienta.** A cambio de Agua Fresca, te dará la MT 13, Rayo Hielo; Refresco por la MT 48, Avalancha; o Limonada por la MT 49, Triataque.
● En la edición Amarilla, en la **Ruta 19 (al sur de Ciudad Fucsia)** hay una casa cerca de la orilla del mar. Si tienes un Pikachu que sepa Surf, el señor que vive dentro te dará la oportunidad de jugar en **un divertido minijuego en el que podrás surfear con Pikachu.**
● La **Master Ball** tiene un **100% de eficacia** capturando Pokémon, pero sólo hay una en todo el juego. Guárdala para capturar Mewtwo.
● ¿Quieres más dinero? Usa el ataque **Día de Pago, que te da monedas extra.** Meowth lo tiene, pero también puedes buscar la MT 16 en la Ruta 12.
● Si has terminado el juego, **lucha una y otra vez contra el Alto Mando** para poner tu monedero a rebosar.



● El **movimiento Espejo de Pidgeot y Fearow** mola mucho. Úsalo si te enfrentas a un terrible Dragonite que use Híper Rayo; le golpearás con su propio ataque.

Pokémon Rojo y Verde

CONSEJOS DE OAK

● Durante tu aventura por Kanto encontrarás dos **Snorlax** dormidos que bloquean el camino. Para despertarlos hay que usar la **Poké Flauta.**
● Cuando **Golbat sea feliz** lo verás evolucionar a Crobat. No olvides que la felicidad de un Pokémon aumenta un montón si lo sacas a combatir y haces que consiga la victoria.



● Aparte del **Tutor de Movimientos** que vive en Isla Secunda, durante el camino encontrarás muchos **personajes capaces de enseñar fantásticos movimientos** a tus Pokémon. No te cobrarán por hacerlo, pero solo podrás solicitar sus servicios una vez.
● Si quieres llevarte una bici de la Tienda de Bicis de Ciudad Celeste, tendrás que conseguir el **Bono Bici.** Para ello debes ir a Ciudad Carmín y hablar con el **presidente del Club de Fans** Pokémon.



● Para conseguir **bayas a mogollón** ve a Isla Secunda y juega en el Dodrio a por Bayas.
● El Tutor de Movimientos de Isla Secunda enseña a tus Pokémon los movimientos olvidados, pero para hacerlos **hay que darle Mini Setas o una Seta Grande.** Búscalas con el Buscaobjetos o en los Paras y Parasect salvajes.
● Para conseguir la **Master Ball** tendrás que llegar a Ciudad Azafrán y **salvar de las garras del Team Rocket al Presidente de Silph S.A.** Resérvala para capturar a Raikou, Entei o Suicune.
● La única forma de conseguir a **Azurill** es en la Guardería y para ello necesitas algún **Marill o Azumarill equipado con Incienso Mar.**
● Intercambia a **Seadra** (equipado con la Escama Dragón) con tu juego de Pokémon Colosseum y lo verás evolucionar a **Kingdra.**
● Para activar la opción **Regalo Mist.** ve a una tienda y rellena el formulario del mostrador con la frase: "CONEXIÓN CON TODOS".



● Después de arreglar la **Máquina de Redes** de Isla Prima podrás entrar en Cueva Celeste y **capturar a Mewtwo.**
● Para tener a **Politoed** hay que intercambiar un **Poliwhirl equipado con la Roca del Rey,** que está en Isla Sétima.
● Si buscas la **Escama Dragón,** ve a Isla Exta y surfea al sur de la **Vía Acuática.**
● Intercambia un **Onix equipado con Rev. Metálico** y evolucionará a **Steelix.** El Rev. Metálico se encuentra cerca del Pilar Recuerdo de Isla Inta.
● Busca un **Scyther en la Zona Safari** (solo en Rojo Fuego), equípalo con el Rev. Metálico, intercámbialo y lo verás **evolucionar a Scizor.**
● Consigue un **Porygon en Ciudad Azulona,** equípalo con Mejora, intercámbialo y verás que **evoluciona a Porygon 2.** Mejora está en el Almacén del Team Rocket de Isla Inta.
● Tras derrotar al Alto Mando, **el perro legendario que aparecerá dependerá de tu Pokémon de inicio.** Si elegiste a Charmander, será Suicune; si fue Bulbasaur, aparecerá Entei y si elegiste a Squirtle, será Raikou el que aparezca.
● Si buscas un Huevo del que salga **Wynaut,** necesitas una pareja de **Wobbuffet** y que uno de ellos lleve **equipado Incie. Suave.** Lo encontrarás en la Cueva Perdida (Isla Exta).
● Cualquier Pokémon, incluso **los temibles legendarios, pueden atraparse usando la Ultra Ball.**



● Evita que el rival huya del campo de batalla usando **Mal de Ojo o Bloqueo.**
● Cuando hayas completado la **Pokédex Nacional,** acércate a la Mansión Azulona y cuéntaselo a los chicos de Game Freaks. **Te darán un Diploma** que demostrará que eres un verdadero maestro.
● Equipa con **Mon. Amuleto al primer Pokémon de tu equipo** y todo el dinerito que ganes por cada victoria, ¡se multiplicará por dos!

Pokémon Rubí y Zafiro

CONSEJOS DE OAK

● Si quieres saber qué **PokéCubos** son más efectivos para tus Pokémon, ve a Ciudad Calagua y habla con **la Maestra de los PokéCubos.**
● Muchos **Pokémon salvajes** llevan objetos muy preciados por los mejores entrenadores. Por ejemplo, puedes encontrar **a Doduo o a su evolución equipados con Pico Afilado.**
● Si tienes Pokémon Zafiro y quieres **capturar a Kyogre sin gastar tu Masterball,** ve a Ciudad Algaria y compra unas pocas **Buceo Ball.** Funcionan muy bien con los Pokémon del fondo del mar... como Kyogre.
● Uno de los mejores objetos que puede llevar un Pokémon durante la batalla es la **Camp. Concha.** Si lo lleva, cada vez que golpee al rival, **recuperará un número de PS igual a 1/8 del daño** que hizo al oponente. La Camp. Concha está en la Cueva Cardumen (Ruta 125).
● En ocasiones, en el tejado del **Centro Comercial de Ciudad Calagua** habrá unas liquidaciones alucinantes y te podrás comprar hasta una tele. Para informarte de cuándo son las liquidaciones, mira los anuncios de la tele de Hoenn.
● El Team Magma en Rubí y el Team Aqua en Zafiro tienen su **guarida secreta al noroeste de Ciudad Calagua.** Dentro encontrarás la codiciada **Master Ball,** pero más vale que no olvides cogerla porque, tras derrotar a los malos, la puerta de la guarida se cerrará.
● En el desierto de la Ruta 111 hallarás el **Fósil Raíz y el Fósil Garra.** Elige uno de los dos y llévalo a Devon S.A. para conseguir a Lileep (Fósil Raíz) o a Anorith (Fósil Garra).

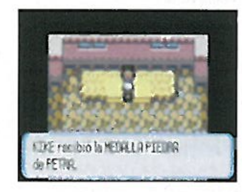


● Para que el feo **Feebas evolucione en Milotic** hay que hacer que su belleza crezca alimentándolo con PokéCubos de sabor seco. Fabrícatelos usando **la Baya Alagama (Ruta 115) o la Baya Meluce (Ruta 119)** en la Licuabayas de Ciudad Calagua. Alimenta a Feebas con siete u ocho de éstos PokéCubos y la próxima vez que lo veas subir de nivel evolucionará a Milotic.
● Los **Refrescos de la Casa de la Playa (Ruta 109),** son una estupenda alternativa a las Pociones. Cuestan igual y restauran más PS.
● La bayas que plantes crecen más rápido si las riegas con el **Cubo Wailmer.**



● Con la **Esc. Corazón** podrás pagar los servicios del **Tutor de Movimientos.** Aunque hay muchas, puedes encontrar una en **al principio de la Ruta 118,** junto a una roca, y otra en una islita, **al sur de la Ruta 105.**
● Algunas flautas de las que te fabrican en el Taller de Vidrio tienen el poder de **despertar a los Pokémon dormidos o de eliminarles la confusión.**
● Aunque es raro, puede que alguno de tus Pokémon se vea infectado por **un virus llamado Pokérus.** No te preocupes porque un Pokémon infectado **¡mejora sus características extraordinariamente!**
● Si llevas en tu Mochila objetos como Perla Grande, Pepita, Tr. Estrella, Perla, Mini Seta o Polvoestelar, pásate por una tienda, **véndelos** y te darán... **¡un montón de pasta!**
● **Clamperl evolucionará** a Huntail si lo intercambias equipado con **Diente Mar** y a Gorebyss si lo intercambias llevando la **Escama Mar.**
● Cualquier **Pokémon salvaje,** pero en especial legendarios como Groudon o Kyogre, suelen tener **valores de velocidad, ataque y defensa que no se corresponden con su nivel.** El motivo es que nadie los ha entrenado, así

que procura mejorarlos usando Proteínas, Calcio, etc.
● Equipa a **Groudon con Arena Fina** (la consigues en la Ruta 109) y harás que su ataque Terremoto sea todavía más terrible.
● Equipa a **Kyogre con Agua Mística** y sus ataques serán todavía más formidables. El Agua Mística la tiene equipada el Castform que te entregan en el Instituto Meteorológico.
● **Aromaterapia y Campana Cura** son movimientos muy chulos que permiten sanar los problemas de estado de tu equipo. Úsalos en las **batallas dos contra dos** y verás.
● El movimiento **Hidrochorro disminuye el poder de los ataques de fuego** rivales y Chapoteolodo el de los ataques eléctricos. Son ideales para proteger al compañero en las **batallas dos contra dos.**



● Si te haces con **Bagon** y lo entrenas, podrás conseguir al terrorífico **Salamence.** Para hacerte con Bagon ve a la Cascada Meteoro y entra en la caverna más profunda. Lo podrás cazar **en la zona en la que está la MT02 (Garra Dragón).**
● Para conseguir a **Shedinja** hay que subir a Nincada al nivel 20 y cumplir un requisito especial. En el momento que Nincada llegue al nivel 20 **no debes tener en tu equipo a más de cinco Pokémon** (y al menos una Poké Ball en la Mochila).
● Gracias a su habilidad **Superguarda, a Shedinja es muy difícil hacerle daño.** Solo podrán ponerle fuera de combate los ataques que son muy efectivos contra su tipo (que es Bicho-Fantasma).

Pokémon Snap

CONSEJOS INICIALES

● Siempre es bueno **fotografiar de nuevo a un Pokémon que ya tengas** para obtener más puntos. Recuerda que los puntos también son vitales para pasar de nivel.
● Siempre que puedas, intenta **fotografiar a varios Pokémon iguales dentro de una foto.** Así obtendrás más puntos y conseguirás unas fotos espléndidas.
● En determinados escenarios podrás **acercarte y alejarte de las orillas con sólo moverte con el stick.** Así podrás obtener mejores fotografías.
● Si quieres que los Pokémon se dirijan hacia determinadas zonas, lo único que tienes que hacer es **dejarles algo de comida en el lugar indicado.** Cosa fácil, ¿no?
● Si quieres **ir más despacio,** lo único que debes hacer es **darte la vuelta o mirar hacia los lados.** Además, así podrás disfrutar del paisaje… y pillar a ciertos Pokémon.
● Utiliza el **botón C para moverte más rápidamente** que con el analógico. Además de ganar tiempo, sorprenderás a algunos Pokémon.
● Las **manzanas** ayudan a que aparezcan determinados Pokémon y a conseguir **ciertas poses** cuando les golpees con ellas o se las des de comer.
● Las **Pester Ball** actúan de forma similar a la Comida Pokémon, pero son más contundentes. **Conseguirás que aparezcan (o desaparezcan) más Pokémon** y que reaccionen de distintas maneras.
● Algunos Pokémon **reaccionan de forma extraña al escuchar las melodías de la PokéFlauta,** y otros se dejarán fotografiar mejor.

PLAYA

● **BUTTERFREE:** Espera a que estén **varios juntos** para hacer la foto. Y si la haces encima de Snorlax, mejor.
● **PIDGEY:** Podrás fotografiar a **tres a la vez** si al comienzo del escenario te das la vuelta.
● **PIKACHU:** Está en la playa, cerca de **la tabla de surf…** Más adelante aparecerá otras 2 veces si consigues a Scyther.
● **DODUO:** La mejor oportunidad la tendrás **la primera vez** que aparezca.



● **MEOWTH:** De momento, la mejor fotografía la conseguirás cuando le veas atravesar los railes **persiguiendo a un Pidgey.** Cuando consigas la Poké Flauta y lo sitúes encima de la montaña, podrás verlo bailando. Más adelante, si le lanzas una Pester Ball pondrá un careto de impresión.
● **CHANSEY:** Verás a una bola rosa perseguida por un Eevee. **Lánzale una manzana o una Pester Ball** para que puedas fotografiarle. Y si quieres una mejor foto, toca la Poké flauta.
● **KANGASKHAN:** Al principio sólo podrás verlo de espaldas. **Una vez consigas manzanas,** vuelve para sacarle mejor.
● **SCYTHER:** Cuando veas **unos arbustos** en los que parezca que algo se mueve, no pares de **lanzar Pester Balls.**
● **SNORLAX:** Lánzale una Pester Ball o **toca la Poké Flauta** para obtener las mejores fotos.



● **MAGIKARP:** Tienes que **lanzar manzanas al agua** para que aparezca. Apunta bien, porque es muy rápido.
● **LAPRAS:** Sale del mar de vez en cuando (a tu derecha) y **se ve muy pequeñito.** Con algo de suerte podrás sacar a dos Lapras a la vez.
● **EEVEE:** Aparece **persiguiendo a Chansey** justo después de Kangaskhan. Fácil.

VOLCÁN

● **CHARMANDER:** Hay varios. **Si lo tiras a la lava, evolucionará** ante tus ojos.
● **CHARMELEON:** Hay dos en el nivel. El primero está **con Magmar** y el segundo al final.
● **CHARIZARD:** Terminando el paseito verás a un Charmeleon dando vueltas a un lago de lava. Lánzale una manzana para tirarlo y que evolucione a Charizard. Ahora, **si le lanzas manzanas, escupirá fuego.** Espera que el Zero-One este lo suficientemente lejos para obtener una mejor perspectiva.
● **VULPIX:** Aparecen **corriendo después de los Rapidash,** lánzales comida y espera a que haya dos juntos.
● **GROWLITHE:** Al final del escenario, a la derecha de Charmeleon, hay **3 volcanes. Lanza Pester Ball** para que aparezcan los 3 Growlithe.
● **ARCANINE:** Se consigue como Growlithe, pero aparece con menor frecuencia. Todo es **tener suerte** y que se muestre.
● **RAPIDASH:** Están al principio. **Lánzales manzanas o Pester Ball** para que realicen alguna de sus poses.
● **MAGMAR:** Está **con Charmeleon** y, más adelante, verás a dos juntos .
● **MOLTRES:** En uno de los puentes, verás **un huevo; lánzale una manzana para tirarlo a la lava** y aparecerá esta ave legendaria. Espera a que desaparezca y dé la vuelta para sacarlo en su mejor pose.

CUEVA

● **JIGGLYPUFF:** Hay tres a lo largo del escenario y aparecen corriendo delante de **Koffing.** Si consigues salvar a los tres, tendrás una grata sorpresa al final del nivel.



● **WEEPINBELL:** Aparece dando vueltas **alrededor de un lago.** Espera a que te mire de frente y dispara.
● **VICTREEBEL:** Cuando tengas a Weepinbell a tiro, lánzale una manzana o una Pester Ball para que **se caiga al agua y evolucione.**
● **GRIMER:** Al comenzar la ruta, mira abajo a tu izquierda y verás **dos en las cuevas.**
● **MUK:** Tienes que fotografiar primero a Grimer. Aparecerá **cerca de los tres Bulbasaur** (en la plataforma de abajo), y tendrás que lanzarle Pester Ball para que evolucione.
● **KOFFING:** Persigue a Jigglypuf y hay tres. Para sacar una buena, **usa el acelerador.**
● **JYNX:** Hay dos alrededor de un huevo. **Usa la PokéFlauta** y bailarán, momento idóneo.
● **DITTO:** Fíjate bien cuando veas a los **tres Bulbasaur** al principio del nivel, ¿no notas algo extraño? Esa mirada… **Lanza Pester Balls** y verás que en realidad son Dittos.
● **ARTICUNO:** Está **en el huevo que adoran los Jynx.** Toca la PokéFlauta y saldrá.

LAS SEÑALES POKéMON

● **ROCA KINGLER:** Está en el nivel de la playa, **después de ver a Pikachu.** Simplemente tienes que darte la vuelta.
● **SOMBRA DE PINSIR:** Cuando veas a Pikachu en el túnel, lánzale manzanas para que se dirija al huevo y toca la Poké Flauta para que aparezca Zapdos y alimente con su energía el generador. Traspasa la puerta y, **poco antes de los Magnemite,** verás ésta señal.
● **HUMO KOFFING:** Al comenzar la ruta Volcán, sitúa la cámara a tu izquierda y verás **un volcán que emana un humo morado. Lánzale Pester Balls** y el humo formará la figura de Koffing.
● **ÁRBOL CUBONE:** Toca la Poké Flauta en la ruta del Río para **despertar a Vileplume** y así conseguir que desaparezca el humo que cubre la figura de Cubone. Tendrás tres escasos segundos para hacer la foto.
● **CONSTELACIÓN MEWTWO:** En la cueva se esconde la constelación de Mewtwo, **a la izquierda de Weepinbel.** Verás que hay un grupo de cristales, uno de ellos más grande que los demás. Si haces una foto, al revelar el carrete aparecerá Mewtwo.



● **MT. DUGTRIO:** Nada más comenzar la ruta del Valle verás que **detrás de Mankey hay tres montañas** que forman la montaña Dugtrio.

FOTO DE MEW

● Tienes que **lanzar seis Pester Balls contra Mew** para que salga de la esfera que le protege. Cuando veas que Mew corre hacia la esfera, tendrás que golpearle.
● **Corre con el acelerador y utiliza el carrete entero** si es preciso. Además de conseguir un montón de puntos, abrirás un modo de juego: el Reto.

ESPECIALES



1. Playa

● **SURFING PIKACHU:** Cuando veas a Pikachu, **lanza manzanas para que vaya hacia delante, hacia la tabla de surf.** Cuando se suba en ella, empezará a dar vueltas. Ya sabes lo que toca.
● **PIKACHU SOBRE UN**





TRONCO: Lanza **Pester Balls en los primeros arbustos** que hay a tu izquierda, donde se esconde Scyther, para que puedas fotografiarlo. Inmediatamente saldrán corriendo dos Pikachus que se subirán cada uno en el tronco de un árbol. Aprovecha y **toca la PokéFlauta** para que les fotografíes mientras **ejecutan Impactrueno.** Nota: para parar el Zero-One, lanza una Pester Ball a Meowth cuando cruce.



● **MEOWTH BAILANDO:** Al final de la ruta hay un Meowth que es atacado por el tornado de dos Pidgey. **Ataca a los Pidgey** para liberar a Meowth.

2. Túnel

● **PIKACHU SOBRE UNA PELOTA:** Fotografía al primer Pikachu. Cuando veas que avanza y se queda quieto, vuelve a "afotarle". **Electrode intentará pasar por encima y Pikachu se subirá** en él.
● **ELECTRODE EXPLOSIONANDO:** Lánzale algo y ya.

3. Volcán

● **MAGMAR AL ATAQUE:** Un poco después del huevo, hay dos Magmar juntos. **Lanza una manzana entre los dos** para que se peleen. Así es la dura vida de los Pokémon. Haz lo mismo cuando esté con Charmander o Charmeleon.



● **GROWLITHE Y ARCANINE:** Al final de la ruta, Growlithe y Arcanine **saldrán de su escondite** si les lanzas unas pocas Pester Ball.

4. Río

● **PIKACHU VELOZ:** Al final hay un tronco, a la izquierda del cual asoma tímidamente la cabeza de Pikachu. Si consigues alcanzarle con un objeto, **saldrá corriendo como un rayo.** Si le fotografías ahí, eres digno de un Pulitzer.
● **TRES BULBASAUR:** Lanza Pester Balls sobre los tres Bulbasaur para que den la cara. Aprovecha ahora para **lanzarles comida** y fotografiar a los tres bien juntitos.
● **TRES POLIWAG:** Tienes que **lanzarles Pester Balls** para que bajen y fotografiarles cuando estén a punto de saltar al agua. **Puedes ayudarte con el acelerador.** Una vez en el agua, lanza una manzana para que salgan uno tras otro si quieres obtener una foto con un bello hilo de estrellas.

5. Cueva

● **PIKACHU CON GLOBOS:** Verás un Zubat que ha atrapado un Pikachu. Si consigues **golpear a Zubat con una Pester Ball,** liberará a Pikachu y te sorprenderá ver lo que muestra la cámara.
● **CONCIERTO JIGGLYPUFF:** Tienes que salvar a los tres Jigglypuff que corren perseguidos por Koffing. **Golpea a Koffing para liberarlos.** Al final del nivel aparecerán tres Jigglypuff cantándose algo.
● **PIKACHU VOLADOR:** Libera a Pikachu de las garras de Zubat. **Cuando Pikachu esté encima del huevo, usa la PokéFlauta** para liberar a Articuno. Sigue adelante, mirando hacia atrás para observar a Pikachu montado en Articuno. Tienes que tomar fotos de Pikachu, que conste.

6. Valle

● **GRAVELER BAILANDO:** Cuando llegues a **los tres Gravelers en la pared, toca la PokéFlauta** para que se pongan a bailar en el suelo. Tienes que sacar a los tres.
● **TRI-EVOLUCIÓN STARMIE:** Fotografía a los tres Starmie que hay **antes de llegar al remolino** para que te sigan. Cuando llegues al remolino, aparecerán tres Staryu.
● **DESFILE SQUIRTLE:** Tienes que sacar a los Squirtle del agua. **Cuando estén todos, toca la PokéFlauta** para que marchen en fila.



Pokémon Stadium 2

● Si completas **todas las copas del Modo Estadio y el Castillo** de los líderes de gimnasio, aparecerá el rival. Una vez que venzas al rival, podrás jugar la Ronda 2.
● Con la Ronda 2 abierta, podrás **elegir a Celebi,** de alquiler, para la Súper Copa.
● Gana todas las copas del Modo Estadio en el nivel R1 y verás **una pantalla de título alternativa.** Haz lo mismo en el nivel R2 y verás otra.
● Activa el **nivel de dificultad Hiper en los minijuegos** ganando el campeonato de los minijuegos con 7 monedas en el nivel difícil.



● Con **Manto Espejo,** un Pokémon devuelve el doble del daño recibido mediante un ataque especial. Es **un ataque tan bestial** que hasta un humilde Pokémon como Corsola o Wobbuffet es capaz de tumbar al Mewtwo del rival.
● Si tienes a **Hitmontop** podrás ver lo alucinante que es el **movimiento Contador.** Cuando alguien golpee a Hitmontop con un ataque físico, usa Contador para que devuelva **el doble del daño.**
● A los ataques de tipo Normal, Lucha, Veneno, Tierra, Volador, Bicho, Roca, Acero y Fantasma se les llama también **ataques físicos.** Los de fuego, agua, eléctrico, planta, hielo, dragón y siniestro también son conocidos como **ataques especiales.**

Pokémon Trading Card

CONSEJOS DE OAK

● Al escoger mazo, no lo dudes: **el de Charmander y amigos es el "más relleno"** de Pokémon de buen nivel.
● Si necesitas **cartas de Energía** para tu Mazo, ponte en contacto con **Aaron,** que te retará a jugar una partida. Gánale y te harás con un sobre de diez cartas de Energía.



● **CLUB HOJA:** Usa un Mazo de Fuego con la siguiente combinación de cartas:

Cartas Pokémon

- 3 Charmander de nivel 10
- 2 Charmaleon de nivel 32
- 3 Vulpix de nivel 11
- 2 Ninetales de nivel 35
- 3 Ponyta de nivel 10
- 2 Rapidash de nivel 33
- 2 Magmar de nivel 24
- 2 Magmar de nivel 31
- 2 Rattata de nivel 9

Cartas Entrenador

- 2 de Bill
- 2 Buscador de Energía
- 2 de Poción
- 6 de Otras

Cartas Energía

- 22 de Energía Fuego
- 4 de Energía Incolora Doble

● **CLUB FUEGO:** Usa el Mazo de Agua con estas cartas:

Cartas Pokémon

- 3 Psyduck de nivel 15
- 2 Golduck de nivel 27
- 3 Poliwag de nivel 13
- 2 Poliwhirl de nivel 28
- 2 Poliwrath de nivel 48
- 3 Horsea de nivel 19
- 2 Seadra de nivel 23
- 3 Dratini de nivel 10
- 2 Dragonair de nivel 33

Cartas Entrenador

- 2 de Bill.
- 2 de Poción
- 2 Buscador Energía
- 6 de Otras

Cartas Energía

- 22 Energía Agua
- 4 Energía Incolora Doble




● **CLUB AGUA:** Lo mejor es formar un Mazo Relámpago y verás cómo caen, los muy pillos:

Cartas Pokémon

- 4 Pikachu de nivel 14
- 3 Raichu de nivel 45
- 3 Magnemite de nivel 13
- 2 Magneton de nivel 28
- 3 Electabuzz de nivel 35
- 3 Eevee de nivel 12
- 2 Jolteon de Nivel 24

Cartas Entrenador

- 2 de Bill
- 2 Poké Ball
- 1 Poción
- 2 Buscar Energía
- 7 Otras

Carta Energía

- 26 Energía Relámpago

● **CLUB ROCA:** La combinación ideal es:

Cartas Pokémon

- 3 Squirtle de nivel 8
- 2 Wartortle de nivel 22
- 1 Blastoise de nivel 52
- 4 Magikarp de nivel 8
- 3 Gyarados de nivel 41
- 4 Seel de nivel 12
- 3 Dewgong de nivel 42
- 2 Lapras de nivel 31
- 2 Articuno de nivel 35

Cartas Entrenador

- 3 de Profesor Oak
- 4 de Bill
- 2 de Golpe de Viento
- 2 de Poder Plus

Cartas Energía

- 25 Energía Agua

● **CLUB RELÁMPAGO:** Usa un mazo de Lucha:

Cartas Pokémon

- 3 Sandshrew de nivel 12
- 2 Sandslash de nivel 33
- 3 Diglett de nivel 8
- 2 Dugtrio de nivel 36
- 3 Hitmonlee de nivel 30
- 3 Hitmonchan de nivel 33
- 3 Rhyhorn de nivel 18
- 2 Rhydon de nivel 48

Cartas Entrenador

- 2 de Bill
- 2 Poción
- 2 de Cambio.
- 6 de otras.

Cartas Energía

- 27 Energía Lucha

● **CLUB CIENCIA:** Si lo que quieres es machacar a los contrarios, prueba con:

Cartas Pokémon

- 1 Nidoking de nivel 28
- 2 Zubat de nivel 10
- 1 Golbat de nivel 29
- 2 Grimer de nivel 17
- 1 Muk de nivel 34
- 2 Koffing de nivel 13
- 1 Weezing de nivel 27



- 2 Meowth de nivel 15
- 1 Persian de nivel 25

Cartas Entrenador

- 2 de Profesor Oak
- 1 de Bill
- 4 Poción
- 3 Poder Plus

Cartas Energía

- 26 Energía Varios

● **CLUB PSÍQUICO:** Y si quieres hacerles picadillo:

Cartas Pokémon

- 1 Hitmonchan de nivel 33
- 1 Machamp de nivel 67
- 3 Alakazam de nivel 42
- 2 Mr. Mime de nivel 28
- 2 Tauros de nivel 32
- 4 Eevee de nivel 12
- 4 Jolteon de nivel 24
- 2 Vileplume de nivel 35
- 2 Nidoking de nivel 48

Cartas Entrenador

- 6 Poción
- 2 Buscar Energía
- 2 Poké Ball
- 5 Otras

Cartas Energía

- 10 Energía Psíquico.



Dar tortas es divertido, Goku, pero... ¿qué tal si terminas ya la aventura?

DRAGON BALL ADVENTURE

- Cómo terminar la aventura de Goku, paso a paso.
- Estrategias infalibles para el combate individual.
- Descubre dónde están todos los objetos del juego.

EL VIAJE DE LAS BOLAS DE DRAGÓN

¿Has visto la serie de TV o leído el manga? Ya, como todo el mundo. Pues ahora te toca a ti recorrer el mundo en busca de las bolas de dragón y, para que todo salga igual de bien que en el original de Toriyama, te vamos a ayudar. Basta con que leas atentamente los cientos de consejos de esta guía.


1


2


3


4

Viajando hacia el mar

Para empezar la aventura tendrás que recorrer el bosque eliminando enemigos lentos y poco poderosos, como **bandoleros** (pueden atacar con espadas o armas de fuego), **pterodáctilos** (los de color rojo lanzan bombas) y lobos. [1] Para acabar con estos enemigos tan solo tienes que atacarlos en orden de aparición sin dejar que se amontonen en la pantalla, y como sus reacciones son muy lentas podrás eliminarlos incluso antes de que puedan atacarte.

Además, tendrás que evitar diversas **trampas y pequeños precipicios** para llegar sano hasta el final de fase.

En la tercera parte del recorrido, después de encontrarte con varios lobos, en el interior de una cueva, encontrarás el primero de los 24 objetos que podrás conseguir a lo largo del juego, **el radar de las bolas de dragón.**

BIG BEAR

Ataques:

- **Golpe Horizontal:** Realiza una estocada de corto alcance.
- **Golpe Vertical:** Realiza un fuerte golpe al suelo creando una honda expansiva de medio alcance.

Combate: Por su gran tamaño enseguida se sabe que se trata de un enemigo **fuerte,** pero por el contrario es **demasiado lento** [2]. Golpéale sin descanso hasta que veas que comience uno de sus movimientos de ataque, entonces **salta por encima de él** para evitar el golpe. Repite el proceso hasta eliminarlo.

! Nube Kinton

Tras eliminar al enemigo y hablar con el maestro, conseguirás la nube Kinton, con la que tendrás acceso a muchas posibilidades.

Persiguiendo al impostor

Volando sobre la fabulosa **nube Kinton,** tu misión será perseguir al impostor que ha tenido engañado a todo un pueblo, además de raptar a muchas jovencitas "indefensas".

En la primera etapa de la fase tienes que golpear al murciélago, y también a los pterodáctilos que se cruzarán en tu camino, hasta restarle la mitad de la barra de vida. Entonces el fugitivo se convertirá en un rápido misil [3]. A partir de este momento los Pterodáctilos desaparecerán y Oolong podrá **atacarte por la espalda** convirtiéndose en una potente perforadora, o abrasarte con el fuego del misil cuando se sitúa frente a ti. Permanece muy atento y **muévete de arriba abajo, golpeándole** mientras esquivas sus ataques.

YAMCHA

Ataques:

- **Lanzamisiles:** lanza un cohete a larga distancia.













• **Combo:** se abalanza sobre ti a toda velocidad y descarga una rápida lluvia de golpes [4].
Combate: Es **rápido** y lo suficientemente fuerte como para derrotarte si no tienes cuidado. Salta hacia él y atácale hasta que te bloquee los golpes o vaya a realizar su espectacular combo, momento en el que tienes que **saltarle por encima y seguir atacando.** Aparte, también tendrás que observar los movimientos de **Puar, el compañero de Yamcha,** porque de vez en cuando te lanzará bombas a la cabeza.

La montaña Frypan

Un fuego terrible está destruyendo el castillo de Oxsatán, que ha pedido ayuda a su antiguo maestro para poder extinguirlo. **Mantén presionado el botón R** para recargar energía y hacer un Kamehameha [5].

El Palacio de Pilaf

En esta fase encontrarás enemigos mucho más agresivos que los anteriores, los bandidos del bosque, porque a parte de ser más rápidos pueden disparar **ráfagas de metralla,** lanzar **granadas de mano,** y los robots podrán lanzar **misiles muy potentes** [6].
Otro dato a señalar son las **trampas de bolas gigantes** que hay instaladas en todo el palacio y que te obligarán a correr, en muchas ocasiones, para no ser aplastado.

Al llegar a la segunda parte de la fase, y **tras encontrar una extensión del bastón mágico,** podrás elegir entre dos caminos: puedes seguir hacia delante, o bien romper varias rocas para poder continuar por la parte inferior. Dependiendo de cuál sea tu elección, podrás conseguir unos u otros objetos.

Si eliges **seguir adelante** llegarás a una zona en la que **debes correr hacia el lado izquierdo** [7] para evitar 3 enormes bolas, saltar sobre dos plataformas y continuar a la derecha. Tras eliminar a varios lobos negros, **déjate caer por el agujero** que verás a tu derecha, y a continuación sube todas las plataformas que te encuentres hasta llegar a una habitación en la que **encontrarás a Puar.** Retrocede, rompe las rocas de abajo y déjate caer para aparecer de nuevo al principio de la zona [8].

Si prefieres continuar **por la parte inferior,** rompe rápidamente las rocas que encontrarás yendo hacia la derecha para que no termines aplastado por la roca.

En la siguiente zona, avanza hasta encontrar **un círculo rojo** en el suelo, pero no subas. Avanza a la izquierda saltando por encima de varios grupos de pinchos hasta el final, **salta de pared en pared para alcanzar una habitación secreta,** y coge las orejas de conejo [9]. Retrocede un poco, salta sobre la primera plataforma que veas y sigue avanzado hasta la tercera parte de la fase, donde se unen los dos caminos.

! Barra de Energía

Más adelante, avanzando con normalidad hacia la izquierda, y tras esquivar un par de bolas gigantes, encontrarás una ampliación de la barra de energía, momento en el que tres robots rojos caerán del techo. Derrótalos y aléjate de ellos antes de que exploten ya que dicha detonación podría restarte buena parte de la vida. Poco después llegarás hasta el enemigo final [10].

CONSEJOS PARA EL GUERRERO

¡Domina tus movimientos!



● Usa el ataque especial, pulsando L, cuando te ataquen demasiados enemigos a la vez [A]. A lo mejor no los eliminas a todos, pero podrás disfrutar de un momento de descanso para atacarles con más tranquilidad.



● A la hora de atacar de forma efectiva a un individuo o un grupo de enemigos, lo mejor es acercarse a ellos corriendo y darles un buen codazo para continuar golpeándolos después.

● Para poder alcanzar lugares más elevados o llegar antes hasta cierta posición, podrás saltar apoyándote en las paredes. Salta hacia una pared, mira hacia la pared que quieres saltar a continuación y vuelve a darle al botón de salto. Repite esto hasta llegar al lugar deseado.



● Cuando estés cerca de las trampas de lanzas que se activan con la presión, ponlas en marcha justo cuando pasen enemigos sobre ellas. Los eliminarás al instante [B].

● Cuando una bola gigante vaya a perseguirte, colócate tras ella antes de que caiga al suelo. De este modo eliminará a los enemigos o romperá los obstáculos que tienes delante sin riesgo para tu salud [C].



● Para devolver las granadas a los enemigos y utilizarlas en su contra, da una patada hacia arriba en el aire usando a Goku, o directamente arriba + B si utilizas a Krillin [D].

TORNEOS 1 Y 2

GIRAN (1)

Combate: carece de golpes especiales y se limita a realizar ataques normales todo el rato [A]. Además, es muy lento y se mueve muy poco; es fácil deshacerse de él.



NAMOO (1)

Ataques:
- Caída en picado: Se lanza sobre el enemigo a gran velocidad desde el aire.

Combate: Es bastante ágil pero muy débil, atácalo con normalidad [B].



JACKIE CHUN (1)

Ataques:
- Kamehameha: exactamente igual que el de Goku.
- Rayo mortal: teniendo la barra de energía completamente llena, puede lanzar un potente rayo que resta gran parte de tu barra de vida [C].

Combate: sus potentes golpes, su fuerte kamehameha, y el hecho de tener el doble de vida que tú, puede ser problemático. Toma siempre la iniciativa abalanzándote sobre él en cuanto comience el combate. De este modo le quitarás la protección antes que él a ti, y podrás hacerle combos aéreos con facilidad. También puede resultarte muy útil el Kamehameha en las distancias medias.



CHAOS (2)

Ataques:
- Rayo Mortal: lanza un potente rayo de energía.

Combate: su reducido tamaño hace que pueda esquivar más golpes, sobre todo en el aire, pero su poder es muy limitado.













LOS SECUACES DE PILAF

Ataques:
- **Balanceo (robot pequeño):** te coge por una pierna y te golpea contra el suelo. Es de corto alcance
- **Barrera de Energía (robot pequeño):** se cubre con una barrera y rebota en el suelo dos veces [11].
- **Lanzallamas: (robot grande):** lanza un fuerte fogonazo de medio alcance.
- **Súper Salto (robot grande):** realiza un potente salto para caer sobre tu cabeza.

Combate: en este enfrentamiento tendrás que verte las caras con dos enemigos a la vez, pero por suerte son bastante sencillos de eliminar. Lo mejor es **eliminar antes al pequeño, usando el golpe especial** recargando la barra de energía al máximo. De este modo **el Kamehameha final también dañará al grande.** Cuando el primero esté destruido salta sobre el grande cuando esté en el suelo y **golpéalo por la espalda** cuando vaya a usar el lanzallamas.

El entrenamiento de Mutenroshi

Esta fase se compone de varias pruebas que realiza el maestro Mutenroshi a sus alumnos.

- **1º Prueba:** En la selva tienes que avanzar hacia la derecha, eliminando a todos los monstruos que veas y **saltando o pasando por debajo de las lanzas** que salen del suelo [12], hasta encontrar la piedra que ha lanzado el maestro.

¡ Ampliación de vida

Pues sí, en el recorrido de la primera prueba también encontrarás una habitación que esconde una ampliación de vida.

Durante el viaje de vuelta tendrás que coger **las gafas de Mutenroshi, situadas en lo alto la primera montaña** que te encuentras [13]. Rompe las rocas más elevadas para poder subirte en ellas y así alcanzar las gafas.

KRILLIN

Ataques:
- **Patada:** se proyecta contra ti (hasta tres veces seguidas) con la pierna estirada. Medio alcance.
- **Proyección:** te lanza por los aires y después te golpea para que impactes con fuerza contra el suelo. Corto alcance.

Combate: Atácalo **saltando sobre él con una patada** y continúa hasta que se cubra, entonces **salta para esquivar sus embestidas** y sigue golpeándolo. También es conveniente no quedarte junto a él sin dar golpes o te lanzará por los aires, restándote mucha vida [14].

- **2ª Prueba:** Destruye **diez rocas** de las grandes, a golpes, mientras esquivas las más pequeñas que caen sobre tu cabeza.
- **3ª Prueba:** combate con Krillin. Primero haz un combo de tres golpes, después bloquea sus ataques, y golpéalo sin parar. Para finalizar, **haz un combo aéreo.** Atácalo sin parar hasta quitarle **la barra de protección** (de color verde), sigue atacándole mientras caminas hacia delante y, cuando estés en el aire, golpéale hasta lanzarlo contra el suelo [15].

Torneo de artes marciales 1 (columna izq.)

¡ Peluca de Jackie Chun

Al final del torneo conseguirás la peluca de Jackie Chun.

Torre de hielo

A parte de los enemigos que ya conoces, en esta fase se suman al plantel enemigo **unos robots plateados bastante peligrosos y unas pequeñas y veloces sondas** que pueden llegar a ser un quebradero de cabeza. Si no puedes golpearlas utiliza **el ataque especial con el bastón** para destruirlas.



¡ Ampliación de energía

En la primera planta de la torre encontrarás una ampliación de energía.

TENIENTE METÁLICO

Ataques:
- **Misiles:** lanza misiles por la boca.
- **Golpe Fuerza:** golpea hacia el suelo con mucha potencia, pudiéndolo realizar varias veces seguidas [16].

Combate: Recarga tu **Kamehameha al máximo y lánzaselo a la cabeza** varias veces hasta destruirlo. También puedes atacarle con golpes normales, siempre que sean en la cabeza, saltando por encima de él cuando vaya a dar un golpe.

¡ Extensión de bastón

Después de derrotarlo, sube las escaleras y entra en la sala de la derecha para coger un nueva extensión para el bastón, antes de seguir tu ascenso.

NINJA

Ataques:
- **Estrellas ninja:** puede lanzar diferentes objetos desde el aire o desde el suelo.
- **Picado:** aparece sobre tu cabeza para clavarte su katana.

Combate: atácale hasta que













desaparezca y vigila dónde vuelve a aparecer. Si lo hace sobre tu cabeza **da un paso para atrás y atácalo,** y si por el contrario lo hace a cierta distancia, **usa el bastón para devolverle los objetos que te vaya a lanzar.** Justo después de vencerlo aparecerán **5 ninjas más** a los que tendrás que hacer frente a la vez [17]. Usa el Kamehame para golpearlos a todos a la vez cuando te sea posible, haz rebotar todos los objetos que te lancen y atácalos en conjunto para **derrotar a unos cuantos a la vez** y facilitarte el trabajo.

! *Katana*

Un poco más arriba encontrarás una nueva habitación, a la izquierda, donde hallarás una nueva puerta cerrada y una katana. Continúa subiendo hasta llegar a lo alto de la torre.

MONSTRUO

Ataques:

• **Ataque eléctrico:** lanza bolas o descargas eléctricas [18].

• **Lenguetazo:** si estás cerca de su cabeza, utilizará su lengua para cogerte y masticarte cual aceitunilla unas cuantas veces.

Combate: como podrás comprobar, **todos los ataques que uses son totalmente inútiles contra su cuerpo.** En lugar de atacarlo directamente, destruye las rocas que verás en la pared de la izquierda para que entre el frío del exterior y congele al enemigo. Así se hará vulnerable, aunque sea por pocos segundos. Utiliza tu **súper ataque para restarle la mayor cantidad de vida posible,** y repite el proceso.

Mientras destruyes la pared también tienes que prestar atención a sus ataques. Si te **lanza una bola,** podrás esquivarla saltando, pero si **lanza una descarga eléctrica,** tendrás que correr rápidamente hacia él si viene de arriba, o saltar en la pared si lo hace por el suelo.

La gruta del tesoro

Después de encontrar una ampliación de vida podrás elegir entre dos caminos, aunque **continuar por el lado derecho** parece la mejor opción. Ve todo recto hasta la segunda parte de la fase, sube las primeras plataformas y avanza a la derecha hasta la siguiente **emboscada** [19]. Tras eliminar a todos los enemigos tienes que subir a las plataformas superiores rebotando en la pared, y avanzar hacia la derecha hasta una habitación en la que **encontrarás un diamante.** Retrocede hasta el lugar de la emboscada y sigue el camino hacia la derecha hasta el muelle, donde te espera el guardián del puerto subterráneo.

GUARDIÁN

Ataques:

• **Estocada:** usa su espada para atacarte [20].

• **Coletazo:** te electrocuta con un golpe de cola.

• **Metralla:** dispara varios proyectiles de forma consecutiva.

• **Lanzallamas:** te quema con el lanzallamas que tiene en su brazo.

Combate: a parte de tener un número de ataques bastante amplio, también **se desplaza muy deprisa en todas direcciones,** dificultando las cosas a sus contrincantes. Intenta **mantenerte cerca de él** todo el rato, saltándole por encima y dándole una patada cada vez que vaya a usar la espada. También puedes **usar el súper ataque, y el Kamehameha** cuando se encuentre lejos de ti.

Continúa avanzando para entrar nuevamente en la gruta y enfrentarte a otro soldado de la Red Ribbon.

GENERAL BLUE

Ataques:

• **Patada:** realiza una fuerte patada después del salto.

• **Recortada:** dispara muchos proyectiles a la vez.

• **Hipnosis:** paraliza durante un instante a su enemigo.

• **Control mental:** controla mediante telequinesis las rocas del escenario y las lanza contra el suelo... o contra el adversario.

Combate: un buena táctica es colocarte en la otra punta del escenario y usar el kamehameha hasta que se acerque [21]. Suele pasarse un buen rato tirando piedras al suelo, por lo que tienes tiempo de sobra. En el cuerpo a cuerpo, tan solo tienes que tener **cuidado con la escopeta.** Haz rebotar sus balas con el bastón y golpéalo sin parar hasta que se cubra.
Si tienes dificultades, siempre puedes usar el súper ataque.

La Torre Sagrada

• **Taopaipai:** por el momento no puedes hacer nada contra él, por lo que la única posibilidad que te queda es dejarte ganar.

• **La prueba de Torin:** simplemente debes cazar al gato verdádero 8 veces para conseguir el agua sagrada. Y resulta que el verdadero siempre es el de color blanco, así que... Acércate rápidamente a él, salta y presiona B para atraparlo [22].

TORNEOS 1 Y 2

KRILLIN

Ataques:

● Kamehameha: exactamente igual que el de Goku.

Combate: exactamente igual que el anterior combate si no fuera porque el chaval ha aprendido a hacer el Kamehameha [D].



TENSHINHAN

Ataques:

● Rayo Mortal: lanza un potente rayo de energía.

● Bomba de Energía: usando toda la barra de energía, dispara una bomba desde los cielos que resta una gran cantidad de vida [E].

Combate: es muy rápido, fuerte, tienes más vida que tú y un súper ataque que quita muchísima energía. Vamos, que, o te empleas a fondo, o admiras cómo te vapulea con sus hermosos golpes especiales.



TAMBERINE

Ataques:

● Bola de energía: escupe una fuerte bola de energía [F].

● Teletransporte: se coloca instantáneamente sobre tu cabeza para darte un golpe. Puede realizarlo varias veces seguidas.

● Embestida: atraviesa la pantalla a toda velocidad llevándote por delante.

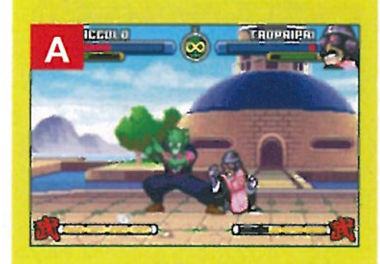
Combate: este combate se desarrolla completamente en el aire, a lomos de tu nube Kinton. Muévete de arriba abajo cuando atraviese la pantalla y cuando vaya a lanzar una bola de energía; y de izquierda a derecha, cuando desaparezca. Atácale justo después de que realice un ataque, usando combos potentes y el súper ataque.



OBJETOS EXTRA

¡Lo que te faltaba!

Para conseguir todos los objetos, tras completar la aventura en modo historia, tendrás que: volver a jugarla en modo extra; volver a jugar el modo historia, utilizando como personaje a Krillin; y pasarte el modo Survival usando a Piccolo [A] para desbloquear a Cyber Taopaipai. Así conseguirás su Cyber Casco.

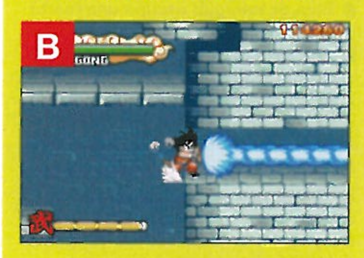

A

Viajando hacia el mar

- En la primera parte, en lo alto de unas montañas, encontrarás el bastón de Goku. Ahora podrás saltar muy alto presionando arriba + A.
- En la segunda parte, en la puerta antes cerrada, está la bola nº 4.
- En la última parte encontrarás el hacha de Oxsatan.

Palacio de Pilaf

- Cuando veas la primera cámara, sube por la parte superior izquierda para coger un caramelo, y retrocede hasta la plataforma situada bajo la cámara. Desde aquí corre hacia la derecha y salta en el borde para poder llegar a la pared de la derecha y rebotar por el pequeño pasadizo que tienes sobre tu cabeza. Dentro te espera la ropa interior de Bulma.
- Cuando toque elegir por qué lado continuar, si vas hacia la derecha, después de evitar que te aplasten 4 bolas gigantes, ve a la derecha, elimina unos cuantos lobos negros y déjate caer por el conducto de la derecha. Sube, usa el Kamehame para destruir las rocas de la pared superior derecha, métete por el conducto y coge la bola nº 1 [B].


B

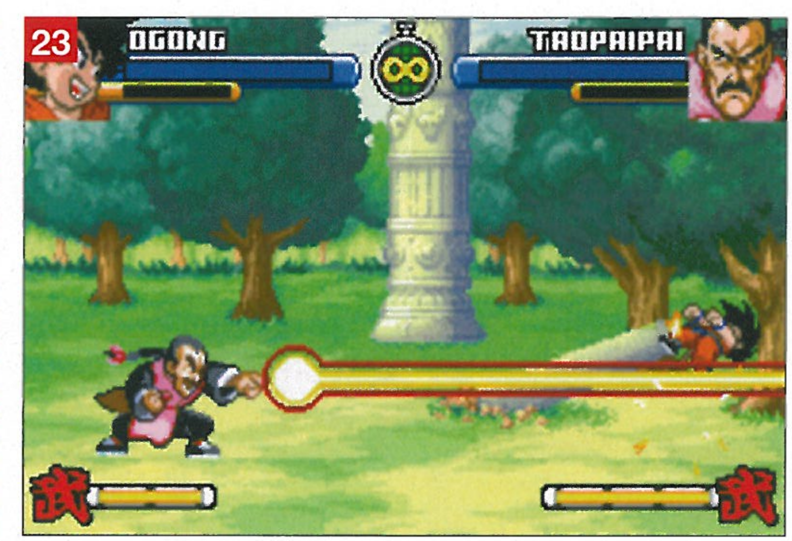
- Si vas por abajo, en cuanto llegues a la base, ve a la izquierda y fíjate en los conductos del techo. Usando a Krillin, sube por el de la izquierda y encontrarás el gorro de Pilaf.
- En la tercera parte de la fase, salta la parte central por donde caen bolas gigantes y usa el bastón en el lado derecho para subir. Avanza hacia el noreste hasta llegar a una sala que contiene una zanahoria.

El entrenamiento de Mutenroshi

- Volviendo a casa del maestro, sube a lo alto de las primeras rocas que veas para coger su bastón. Más adelante verás una puerta en la que encontrarás una botella de leche.


24


25


23


26


27


28

TAOPAIPAI

Ataques:

- **Rayo Mortal:** lanza un potente rayo de energía [23].

Combate: ha llegado el momento de vengarte por lo que te hizo antes.Es **más rápido y fuerte que todos** los enemigos a los que te has enfrentado hasta ahora, pero si lo acosas continuamente no tendrá tiempo ni de devolverte los golpes.



Granada. *Tras el combate con Taopaipai obtendrás una granada.*

Asalto a la Red Ribbon

Durante la primera parte de la fase tendrás que deshacerte de docenas de soldados a bordo de la nube Kinton [24]. **No te quedes quieto ni un momento y salta a por los robots** en cuanto los veas. Y no te preocupes, que no podrás caerte al vacío ni queriendo.

Tras llegar a la base, camina hacia la derecha hasta encontrar una larga pasarela construida de un edificio a otro. Pero no la recorras, **pasa por debajo hasta ver una puerta que contiene una pluma.** Retrocede hasta el puente y, esta vez sí, recórrelo hacia la derecha, hasta salir a la siguiente zona.

Extensión para el bastón, cinta roja y ampliación de vida. *Continúa en la misma dirección sobre las pasarelas y encontrarás una extensión para el bastón y una puerta cerrada. Situado frente a dicha puerta baja hasta el piso inferior, entra en la habitación coge la cinta roja y sigue hacia la derecha [25]. Más adelante, tras una emboscada que te harán dos robots gigantes, encontrarás una habitación con una ampliación de vida, tras lo cual tan solo te queda llegar al cuartel general y acabar con su líder.*

MEGA ROBOT

Ataques:

- **Puñetazo:** da un potente golpe mientras se desliza hacia atrás.
- **Metralla:** dispara varias balas de forma consecutiva.
- **Cañonazos:** desde el fondo de la pantalla, fija el blanco y dispara hasta 5 cañonazos.
- **Misil:** desde el fondo de la pantalla, lanza un misil muy potente.

Combate: empieza atacándolo con un Kamehameha cargado al máximo, y después **realiza el súper ataque cuatro veces seguidas.** Si todo va bien solo tendrás que atacarle unas cuantas veces para destruirlo [26]. Cuando el robot se vaya volando hacia el fondo de la pantalla, **corre de un lado a otro para esquivar sus cañonazos, o golpea el misil que lanza de vez en cuando antes de que impacte en el suelo.** Si no lo haces, te restará una cantidad considerable de vida.

El Torneo de Baba

VAMPIRO

Ataques:

- **Tridente:** hace aparecer un tridente y te lo lanza
- **Ataque Garra:** se abalanza hacia ti desde el aire
- **Maldición:** quita la vida de forma instantánea a las personas que no tienen el corazón puro.

Combate: no te preocupes en absoluto por su maldición porque **eres inmune [27].** Dedícate a golpearle sin descanso, con cuidado de no caerte por el hueco del centro.

????

Ataques:

- **Kamehameha:** igualito que el tuyo.

Combate: este enemigo tiene prácticamente las mimas cualidades que tú, realiza combos aéreos y kamehames igual de potentes que los tuyos. Utiliza la misma táctica de siempre, **acosarlo todo el rato, hasta eliminarlo.**

Gorro del luchador. *Tras ganar el combate, obtendrás el gorro del luchador misterioso.*

Ataque Sorpresa

EL EQUIPO PILAF

Ataques:

- **Metralla:** dispara diversas balas de forma consecutiva.
- **Misiles:** dispara misiles directos o perseguidores.
- **Bombas:** lanza bombas de gran potencia bajo los pies del enemigo.

Combate: en esta ocasión, todos los integrantes del equipo se unirán para crear un robot gigantesco que basa todo su potencial en las armas de fuego. **Quédate lejos y usa el kamehameha para destruir sus disparos mientras lo dañas.** Cuando lance las bombas, aléjate de ellas antes de que exploten y **aprovecha para darle golpes físicos [28] y usar el súper ataque.**

Torneo de artes marciales 2 en las columnas de la página anterior











! Gorro del maestro Chaos y Tenshinhan.

Tras salir victorioso en el segundo Torneo de artes marciales, obtendrás el gorro del maestro de Chaos y Tenshinhan.

PICCOLO
Este es otro combate en el que no tienes nada que hacer. **Déjate vencer** y sigue la aventura.

En busca del agua sagrada

Esta fase puede resultar un poco complicada por la cantidad de caminos que puedes elegir, así que ándate con ojo y pon atención. Avanza hacia la izquierda por la cueva hasta que puedas elegir continuar por arriba o por abajo, y **elige arriba.** Sigue a la derecha y entra por la puerta. Ahora se ofrecen tres posibilidades distintas. Ve por la puerta de la parte superior izquierda, sube las plataformas, entra por la puerta y sigue a la izquierda. Tras subir las nuevas plataformas, **una bola enorme caerá del techo para aplastarte.** Como ya pasó anteriormente, lo mejor que puedes hacer es colocarte detrás de la bola para que vaya rompiendo las rocas sin peligro, y puedas saltar al otro extremo con tranquilidad. Continúa hacia la derecha, ignorando la puerta del centro, para encontrarte con un viejo amigo.

YAMCHA
Ataques: los mismos que en el anterior combate.
Combate: su **velocidad y agresividad han aumentado,** pero sus ataques son los mismos. **Usa tu súper ataque tres veces** y acaba con el ejecutando varias patadas desde el aire.

Sigue avanzando hasta encontrarte delante de tres puertas, y accede a la de la derecha. Tras coger **una ampliación de energía, tendrás que eliminar a 4 peligrosos robots** [29]. Un poco más adelante te encontrarás ante 2 nuevas puertas, entra en la de la izquierda y sigue en esta dirección hasta el final. Entra en la última puerta, hazte con el abanico mágico, vuelve al pasadizo anterior y sigue hacia la derecha.

KRILLIN
Ataques: los mismos que en el combate anterior.
Combate: parece que ahora es **todavía más rápido que antes,** pero todas sus demás cualidades se mantienen inalteradas [30]. **Usa el súper ataque y golpes normales** para deshacerte de él.
Tras el combate encontrarás el agua sagrada que se ocultaba en la cueva.

El final de la aventura

DRUM
Ataques:
• **Teletransporte:** se desplaza instantáneamente a cualquier lugar de la zona de combate.
• **Electrocución:** lanza descargas eléctricas [31].
Combate: el mayor inconveniente de este combate es **la frecuencia con la que utiliza el teletransporte,** hecho que dificulta mucho poder golpearle. Aprovecha para colocarte tras él cuando vaya a lanzar una descarga eléctrica y golpéale con normalidad o usando el súper ataque. Verás que, después de todo, es muy sencillo.

Durante esta fase tendrás que luchar contra **los enemigos más duros del juego, ya que tanto su fuerza como su resistencia son muy elevadas.** Y tendrás que poner en juego todas tus habilidades si quieres llegar hasta el final [32]. Hacia el final de la segunda parte de la fase, sube a lo alto de una torre usando el bastón, y **coge un huevo.**

! Espada.

Poco después de entrar en la tercera parte de la fase, tendrás que volver a subir a una torre para coger una espada y después ya podrás dirigirte al combate que tienes pendiente.

PICCOLO
Ataques:
• **Rayo de energía:** lanza una descarga de energía, igual al Kamehameha.
• **Súper Ataque:** usando su barra de energía completa, dispara un rayo potentísimo [33].
Combate: este es **el combate más difícil del juego,** aunque no por ello imposible. Sigue la misma táctica del resto de combates y acabarás con él de una forma bastante sencilla.

La historia de Krillin.

• Conseguirás la nube Kinton de Krillin **[34]** *tras la primera fase.*
• Tras el torneo que organiza Baba la vidente en su residencia, obtendrás un fantasma.
• Después de derrotar a Piccolo al final de la aventura, obtendrás un contenedor.

OBJETOS EXTRA

La torre de hielo
● Nada más entrar verás una puerta que esconde la cola de Goku.
● Más arriba, en la tercera planta, entra en una sala a la izquierda, y después por la puerta. Allí está la bola de dragón nº 2 y una ametralladora.

La gruta del tesoro
● Hacia el final de la segunda parte, donde estaba la puerta cerrada, está la bola de dragón nº 3 [C].



● Más adelante, cuando entres en la zona del muelle, usa el bastón para llegar a la parte superior y corre a la izquierda para encontrar un cinturón.
● En el camino principal, justo antes de enfrentarte al enemigo final, encontrarás la gorra del general Blue.

Asalto a la Red Ribbon
● En la segunda parte, por la zona superior y al final de la primera pasarela, encontrarás una puerta, y en su interior la bola de dragón nº 5.
● Tras la primera puerta de la tercera parte hay unos lingotes de oro, y más adelante, tras una pasarela, cruza la puerta y pilla el bastón de Korin [D].



● Al final de la cuarta parte, justo antes de entrar en el cuartel general, retrocede hacia la izquierda y déjate caer, hacia la izquierda, por el hueco que hay bajo la pasarela. Allí conseguirás la bola de dragón nº 6.

En busca del agua sagrada
● Donde debes escoger entre tres caminos, ve por el sureste, déjate caer y entra por la puerta de la izquierda. Tras la siguiente está la bola de Baba.
● Retrocede hasta la zona donde has saltado al vacío y salta a la derecha por las plataformas inferiores para conseguir el tridente del Vampiro.

El final de la aventura
● Utiliza el bastón para llegar a lo más alto del primer edificio que veas [E], y dentro encontrarás la bola nº 7.



I CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA

*Eres el director creativo de una gran agencia. Te llega un brief.
Se trata de comunicar a los jugadores de videojuegos que comprar juegos piratas aunque parezca inocente está causando graves perjuicios, que está prohibido y que deben evitarlo.*

Las inversiones que requiere el desarrollo de videojuegos son muy grandes, y el hecho de que en algunos países la piratería sea tan alta puede hacer que algunos títulos nunca se lleguen a traducir o que incluso algunos nunca se distribuyan. También es un freno para que surjan nuevos desarrolladores pequeños, nuevos emprendedores. Al final todos salimos perdiendo, desarrolladores, distribuidores, revistas, usuarios...

Tienes más de un mes por delante para presentarnos tu cartel. Los ganadores los utilizaremos como páginas de publicidad anti piratería en nuestra revistas. Los tres primeros ganadores de cada revista ganarán una consola portátil, a elegir entre Sony PSP y Nintendo DS. Además el ganador absoluto recibirá un talón de 3.000 Euros. Sí 500.000 de las antiguas pesetas...

Desempolva tu caja de Staedler y tus témperas. Comienza el proceso creativo. Demuéstranos lo que eres capaz de hacer en este Concurso 2005 de Carteles Antipiratería. Sin límites. Tienes una página en blanco delante de ti.











CONDICIONES GENERALES

MATERIALES: Los concursantes enviarán originales de sus creaciones (dibujos, ilustraciones, collages, etc) en papel o cartulina siendo el máximo aceptado de DIN A-3. Caso de que el trabajo original se haga directamente en formato digital (Photoshop, Illustrator, etc), el concursante enviará además de una prueba a color impresa el original en un CD o DVD. Axel Springer no se compromete a devolver ningún material.

CATEGORIAS PREMIADAS
A) 1, 2 y 3er premio de la revista HOBBY CONSOLAS
B) 1, 2 y 3er premio de la revista PLAYMANIA
C) 1, 2 y 3er premio de la revista NINTENDO ACCION
D) 1, 2 y 3er premio de la revista MICROMANIA
E) 1, 2 y 3er premio de la revista COMPUTER HOY JUEGOS
F) Mejor Cartel Antipiratería 2005, que se seleccionará entre todos los trabajos recibidos en el conjunto de publicaciones.

PREMIOS
Los tres primeros premios de cada revista ganarán una consola portátil (a elegir Sony PSP o Nintendo DS con un juego). El ganador absoluto al premio Mejor Cartel Antipirateria 2005 obtendrá además un cheque por 3.000 Euros.

ENTREGA DE MATERIALES:
Enviar cupón original (imprescindible para la participación) de la revista junto con el material a:
"Concurso de Carteles" Revista: (Indicar nombre revista)
Apartado de Correos 232
28080 Alcobendas
Madrid

FECHA LÍMITE: 15 de Septiembre de 2005

GANADORES: En noviembre 2005 Axel Springer informará a los ganadores y además sus nombres se publicarán en las ediciones de noviembre de todas las publicaciones.

OTROS: Todos los trabajos presentados serán originales y pertenecerán al autor que lo envía. Caso de resultar ganador de alguno de los premios, el autor cede de forma gratuita a Axel Springer España el derecho a publicar el trabajo en las publicaciones del sector. Para ello la editorial se obliga a mencionar el nombre del autor siempre que sea publicado.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DIRECCIÓN: .... CÓDIGO POSTAL: ....
PROVINCIA .... TELÉFONO: .... EDAD: ....

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATEN KAITOS

Pac-Man

Combina las cartas de fruta mora, fresa, naranja, manzana y melón y te aparecerá un PAC-MAN de la de la versión de Pac-Land, y verás qué risa y tal.



DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:

Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:

- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** vence a Nappa con Tien.



Desbloquear el nivel de bonus secreto "HELL"

- **Pulsa las siguientes teclas rápidamente en el menú principal:** Derecha, Derecha, B, X, Izquierda, Arriba, Abajo. Si lo has introducido bien, escucharás un sonido de confirmación.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA 3ª EDAD

Piedras Elficas infinitas

Después de la batalla en la que ayudas a Aragorn vuelve sobre tus pasos y ve a la parte izquierda de la armería. **Inspecciona donde se ven unos guantes brillar y encontrarás una piedra élfica** para encantar armaduras. Ahora graba el juego y sal. Cuando vuelvas al mismo sitio te la volverás a encontrar. Puedes hacer esto ilimitadamente, así que, sácale partido y... ¡que lo disfrutes!



GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Trajes para el modo multijugador:

Entra en el menú de extras e introduce la siguiente combinación y obtendrás todos los trajes que esconde el juego para el modo multijugador: **abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba.**

Paintball multijugador:

En el menú de extras introduce la siguiente combinación y podréis liaros a bala... no, bolazos de pintura: **derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba.**



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

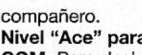
Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" **nuevos personajes, trucos y mapas** en el "Banco de estrellas":

- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas
- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estrellas
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estrellas
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas
- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estrellas
- Pulla Wario: 10 estrellas
- Pulla Yoshi: 10 estrellas.

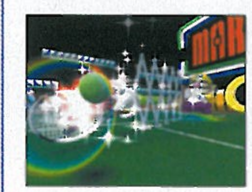
MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:

- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con cualquier compañero.



- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa Relámpago del torneo especial, en dobles.
- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, las tres coipas del torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.



METROID PRIME 2: ECHOES

Áreas y músicas para multijugador:

- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:

- **Boss Gallery:** 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.
- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit**



Cinema: 75% de los objetos del juego.
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Trucos:
Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal para conseguir estos trucos:
- **Ganas 1000 $.** Izquierda, izquierda, derecha, X, X, derecha, L, R
- **Consigues 200$ extras en el modo "career".** Arriba, arriba, arriba, izquierda, R, R, R, abajo
- **Desbloquea la compra de los mejores coches del juego.** Arriba, abajo, arriba, abajo, abajo, arriba, derecha, izquierda

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

Sigue jugando aunque hayas completado el juego:
Tras cargarte al jefe final (al del final del todo), el juego propone salvar la partida. Si lo haces y después cargas tu partida, aparecerás al principio del juego. Aunque en realidad no hay más guión, sí que hay más cosas que hacer. Habla con la gente y verás que algunos te cuentan cosas distintas, y prueba a volver a todas las áreas porque es **la única manera de conseguir completar el 100%** de la aventuraza rolera, ésta.
Movimientos:
En cada uno de los 10 niveles tendrás que superar hasta 100 pruebas. A cada cierta cantidad de pruebas superadas conseguirás nuevos movimientos y ataques:
- **Medalla Bump Attack:** Completa los niveles 71-80
- **Medalla Double Dip:** Completa los niveles 51-60
- **Medalla Double Dip P:** Completa los niveles 61-70
- **Medalla Fire Drive:** Completa los niveles 11-20
- **Medalla Lucky Day:** Completa los niveles 81-90
- **Medalla Pity Flower:** Completa los niveles 31-40
- **Medalla Return Postage:** Completa los niveles 91-100
- **Medalla Sleepy Stomp:** Completa los niveles 1-10
- **Strange Sack:** Completa los niveles 41-50
- **Medalla Zap Tap:** Completa los niveles 21-30



PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

Palo de Hockey
Cuando consigas la espada escorpión regresa al hall del trono y pulsa el interruptor hasta que encares la puerta de la habitación que lleva a la fuente de guardado. Ahora ponte de espaldas a la puerta y mira arriba a la derecha, veras un saliente al que podrás agarrarte. Hazlo y espera que la habitación vuelva a como estaba antes, entonces verás ahí el palo de hockey profesional para que te lies a palos con todo lo que veas.



SPYRO: A HERO'S TAIL

Extras
- **Final alternativo:** Recolecta todas las gemas oscuras, las gemas de la luz y los huevos de dragón que hay en el juego.
- **Galería de arte:** Consigue todos los huevos de dragón blancos para desbloquearla.

STREET RACING SYNDICATE

Passwords:
En el menú principal, introduce la siguiente combinación: **arriba, abajo, izquierda, derecha.** Aparecerá una opción de passwords.



Introduce los siguientes códigos para conseguir estos coches y ventajas:
- **SICKJZA 1996** Toyota Supra RZ en modo arcade
- **IGOTGST 1999** Mitsubishi Eclipse GS-T en modo arcade
- **MYTCGTS 2004** Toyota Celica GT-S Action Package en modo arcade
- **GOTPOPO** Cop car en modo arcade
- **LETMEGO** Los 3 primeros nitros que hagas serán seguros
- **FIXITUP** Reparación gratuita
- **GORETRO** Pacman vinilo
- **RENISES** RX8 en modo arcade
- **SICKGDB** Subaru S202 STi en modo arcade

TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":
Completa al menos una vez el juego, grábalo y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1. Verás que puedes pinchar opciones relacionadas con gastar el "RANGO" que has ido cogiendo en tu partida anterior para disfrutar de ventajas en la siguiente:
- **Cargar hasta con 30 items:** 500 rango
- **EXP x 1/2:** 10 rango
- **EXP x 10:** 3000 rango
- **EXP x 2 :** 1000 rango
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 rango
- **Incrementa la tensión:** 100 rango
- **Aumenta las relaciones:** 100 rango
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 rango
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 rango
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 rango
- **Transferencias:** precio variable

Escenas graciosas:
Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz.

THE URBZ

Códigos:
Primero tienes que desbloquear al gnomo de los trucos metiendo el código **abajo, L, Z, R, X, izquierda** en plena partida. Una vez aparezca el gnomo, habla con él y podrás introducir los siguientes e interesantes códigos:
- **Adquiere habilidades:** abajo, Z, arriba, Y, R.
- **Fotos en los créditos:** arriba, abajo, A, arriba, abajo, A.
- **Físico al máximo:** R, Z, abajo, Y, Y.
- **Mente al máximo:** abajo, X, izquierda, R, abajo.
- **Artístico al máximo:** R, Y, arriba, Z, abajo.
- **Poder social:** B, izquierda, X, R, L, A.

VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra
- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o niño siendo adulto.
- **Modo ultra V-rated:** completa el juego en modo V-rated.
- **Modo Súper VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.



ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

Arena multijugador:
Completa toda la aventura del mundo de Hyrule para desbloquear **4 nuevas arenas** del mundo de la sombra.
La torre de Tingle
En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si consigues vencer al reloj (representa el tiempo record) **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que le ganes, o sea, que superes tu propio record, conseguirás 500 más. Así que modérate al principio y ve superándote poco a poco para pillar todas las rupias que puedas.



TRUCOS NINTENDO DS

ANOTHER CODE: LAS DOS MEMORIAS

Desbloquear "Starred Game":
- Llega al final de la aventura una vez.

Carta secreta:
- Hazte el juego dos veces y recibirás una carta secreta.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:
Para desbloquearlos, sólo tienes que superar cada uno de los niveles del Virtual Training del Campaing Mode. El decorado que saques será como el del Entrenamiento Virtual que superes, pero para varios jugadores:
- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5



SPIDERMAN 2

Pantalla secreta:
Completa el 100% del juego y vuelve a empezar una partida con el nombre FLUWDEAR. Ahora tienes una fase secreta disponible para nuestro amigo arácnido.
Videos adicionales:
Carga el juego de la versión de GBA de Spiderman en la pantalla Mysterio's Menace en tu DS. Verás un video completamente nuevo.

SUPER MARIO 64 DS

Llaves:
- **Llave de Luigi:** vence al rey Boo que está en el cuadro de Luigi, el cual se encuentra en la tercera planta de la mansión de Boo.
- **Llave de Mario:** vence al jefe Goom, que está detrás de la puerta de 8 estrellas que hay en la Rec-room.
- **Llave de Wario:** vence con Luigi al gigante de hielo que está en el cuadro de Wario.Podrás encontrar el cuadro de Wario dentro de la habitación de los espejos.
- **Llave blanca:** coge todos los conejos blancos que hay dispersos por el castillo.



ZOOKEEPER

4° nivel de dificultad:
Completa todos los modos del juego con las siguientes puntuaciones:
- **Zoo keeper:** 1.200.000 puntos o más.
- **Tokoton 100:** 1.800.000 puntos o más.
- **Quest mode:** 10.000 puntos o más.
- **Time attack:** 600.000 puntos o más.

Si lo consigues... ¡recibe nuestra ovación! ¡Qué máquina! ¡Ah, sí, y te aparecerá el nuevo nivel de dificultad en la parte de arriba del menú!





LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla aerea en su circuito preferido.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas Cheato. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Forja armas sin luz solar
Si vas a ver al herrero sin un ápice de luz solar en el marcador, también puedes forjar armas. Ponte como si fueras a hablar con el herrero y, en vez de hablar, suelta un hechizo Rising Sun. Antes de que explote, habla con él y podrás forjar sin gastar energía ni comprar Nueces Solares ni "ná".

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.



KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación
- **Completa el nivel de Monstro:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.



LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Rupias infinitas:
Si cavas a la izquierda de la puerta de tu casa encontrarás 20 rupias. Ahora entra en casa y vuelve a salir, **las rupias volverán a estar ahí.** Hazlo tantas veces como quieras para comprarte lo que te dé la gana.

Estatua de Tingle:
Completa todas las "Kinfusions". Ahora habla con Tingle, te dará **una estatua de oro** de sí mismo como premio.

LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5	..... Fase 1-1-1
BK8V	...... Fase 1-1-2
69NN	.... Fase 1-2-1
GFVY	...... Fase 1-3-1
V34K	.... Fase 1-3-2
94HR	...... Fase 2-1-1
ZWLG	..... Fase 2-ú-2
SP??	...... Fase 2-1-3
KDY3	...... Fase 2-2-1
Y27F	...... Fase 2-3-1
6!2N	...... Fase 2-3-2
BHBV	..... Fase 2-3-3
MQR5	..... Fase 2-4-1
3YTK	...... Fase 2-4-2
?6DS	...... Fase 2-4-3
6?SR	...... Fase 2-5-2
SNJ5	...... Fase 2-5-3
MNW9	..... Fase 3-1-1
BF8Z	...... Fase 3-2-1
65NS	...... Fase 3-2-2
YVKK	...... Fase 3-2-3
KGTY	...... Fase 3-2-4
SRD6	...... Fase 3-3-1
Z3ZB	...... Fase 3-4-1
9?5M	...... Fase 3-5-1
FC73	...... Fase 3-5-2
NL2?	...... Fase 3-5-3
VXBG	...... Fase 3-6-1
YWKJ	..... Fase 3-6-2
GJQZ	...... Fase 3-6-3
KHP2	...... Fase 3-7-1
313K	...... Fase 3-7-2
?!JT	.... Fase 4-1-1
ML17	...... Fase 4-2-1
YXFC	...... Fase 4-3-1
GHV1	...... Fase 4-4-1
VW4C	...... Fase 4-5-1
YX!F	.... Fase 4-6-1
	.... (Fase final)

MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GameCube, con el «Mario Golf: Toadstool Tour» de GameCube. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portatil a tu GC y haz las siguientes transferencias para conseguir estos personajes únicos:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".



Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo.



MARIO PARTY ADVANCE

Modo Competición
Completa los siguientes minijuegos para desbloquear los correspondientes escenarios:
- **Bowser Land:** Consigue todos los minijuegos de de Koopa niño.
- **Duel Dash (modo fácil):** Gana en tres minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo normal):** Queda cinco veces primero en los minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo difícil):** Gana siete veces en los minijuegos de duelo.
- **Sala de juegos:** Vence en el minijuego de las monedas y se abrirá.

MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles en modo para expertos.

Niveles para expertos:
Saca estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles:
- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

Completa cada nivel experto para recivir un regalito especial.

DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE



Consigue todos los Extras:
- Al pasarte el juego con Goku desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y los **minijuegos "Rompe rocas" y "Atrapar a Torin".**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquiera de los personajes desbloqueados.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test** para poder seleccionar todas las melodías del juego.
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encontrando los suficientes podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y en el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que más te guste.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.

STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:
Completa el juego y habrá **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel al que quieres ir. Busca en la lista y encontrarás **un nivel secreto.**

SHINING FORCE

Cartas:
- **Carta de Kane:** vence a Kane con Max.
- **Carta de Bleu:** habla con Karin después de vencer a Kane.
- **Carta yogur:** busca un control de caravanas en Pao.
- **Carta de Dian:** en la encontrarás en "Pao Pig Pen" dentro de Pao.
- **Carta de Max:** completa el juego.
- **Carta de Marioneta:** Gort debe matar una marioneta.
- **Carta de Amon:** habla con Balbaroy.
- **Carta de Gong:** habla varias veces con una mujer que está en la choza de Gong.
- **Carta de Domingo:** en la segunda "Pao Pig Pen".
- **Carta de Vankar:** habla con Vankar tres veces en el cuartel general.
- **Carta de Pelle:** habla con Pelle tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Guntz:** habla con Guntz tres veces seguidas en el cuartel general.
- **Carta de Narsha:** habla con ella muchas veces en el cuartel general.
- **Carta de Zuika:** habla con Zuika frecuentemente en el cuartel general.



YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100
Introduce el código **98025229** en la máquina de la tienda de cartas. Solo podrás hacerlo una vez por partida.

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

MAGIA DISNEY

¿Qué tal nintenderos? Me he comprado el Kingdom Hearts: Chain of Memories de GBA y me está encantando. ¡Vaya pasada de juego! ¿Sabéis si van a salir más juegos de Disney dentro de poco?
Jorge. E-mail

NA. ¡Hola Jorge! Tienes razón, la verdad es que Square Enix ha hecho un gran trabajo con Kingdom Hearts. Y estás de suerte, porque si te gustan los juegos de Disney, se aproximan unos cuantos para GBA. El que más cerquita tienes es Herbie: Fully Loaded, que saldrá el 29 de julio y estará basado en la peli que Disney estrenará ese mismo día en el cine. Será un juego de carreras en el que todo el protagonismo recaerá en Herbie, un simpático Volkswagen Escarabajo con vida propia. El 7 de octubre verá la luz Pesadilla Antes de Navidad, basado en el peliculón de Tim Burton. También en octubre veremos Witch y una nueva aventura de la guapa superagente Kim Possible. Y a medida que se acerquen las Navidades llegarán aún más, como Las Crónicas de Narnia, por ejemplo. Vamos, que tendremos magia Disney para rato en nuestras Nintendo.

NOVEDADES TÁCTILES

¿Qué pasa nens? Me llamo Marcos y siempre he sido nintendero a tope. Vamos, que no dudé ni un segundo en comprarme la DS en cuantito salió. Y la verdad, después de probar el Mario 64 DS, Wario Ware Touched! y Project Rub... ¡me he quedado con ganas de más! Decidme por favor qué juegazos se están preparando por ahí y, si podéis, cuándo saldrán a la venta.
Marcos Sevilla. Guadalajara

NA. Pero hombre, Marcos, coge papel y boli y empieza a apuntar, que te vemos un poco perdidillo. De primeras, aún hay un montón de titulazos de DS que todavía no has catado, como Yoshi Touch & Go o Pac-Pix, por ejemplo. Además, desde ya mismo puedes disfrutar del que seguro será uno de los juegos del verano, Another Code, una aventura que te va a dejar enganchado a la táctil. Y las novedades se acercan a miles, la más próxima es Meteos y sus puzzles espaciales. Pero es que si echamos un vistazo al Lejano Oriente, ya podemos ir haciéndonos una idea de lo que se nos viene encima. A partir del 23 de junio los japonesitos podrán jugar al divertido Goemon DS de Konami. El 8 de agosto verá la luz el esperadísimo Jump Super Stars. Y a finales de ese mismo mes ya tendrán en sus manos el nuevo Castlevania. ¡Ah! Y si te moló Project Rub, prepárate porque Takumi Yoshinaga, el creador del juego, ha anunciado que ya está trabajando en un nuevo proyecto que también se centrará en la innovación, originalidad y ¿mismos personajes?

LA CARTA DEL MES: REVOLUCIONANDO EL PASADO

¡Saludos colegas! Estoy flipando desde que vi el alucinante aspecto de la Revolution. Seguro que los juegos serán una pasada, pero eso de la retrocompatibilidad no me ha quedado muy claro. ¿En qué consistirá exactamente?
Luisvi. E-mail

NA. ¿Qué tal Luisvi? A nosotros también nos ha encantado la pinta del nuevo maquinón de Nintendo. En cuanto a lo de la retrocompatibilidad (vaya palabro, ¿eh?), consiste en que podremos jugar en Revolution con cualquier juego de las anteriores consolas de Nintendo: GC, NES, SNES y N64. Los de GC se podrán cargar directamente por la entrada de juegos de Revolution; el resto podremos descargarlos a través de Internet. Pero lo mejor es que se acabó eso de rezar al "dios de los videojuegos" para que aumente la resolución y los polígonos. Revolution nos ofrecerá algunos viejos juegos con un nuevo aspecto y gráficos muy mejorados. Uno de los primeros podría ser el Super Mario Bros original.

SUPERHÉROES PORTÁTILES

Hola a todos! Soy Adrián y os escribo para ver si me podéis decir algunos juegos de acción que vayan a salir para Nintendo DS, especialmente de superhéroes, que son los que más me gustan. ¿Saldrá Batman Begins de GBA?
Adrián Hernández. Lugo

NA. ¿Qué tal Adrián? Pues mira tú por donde resulta que nuestro simpático vecino Spider-Man va a volver a DS, con Ultimate Spider-Man.



Ultimate Spider-Man estará listo en septiembre para tu Nintendo DS. ¡Prepárate, va a ser una pasada!

LA IMAGEN



"DEOXEANDO" EN CÁDIZ. Que no, que no es ninguna extraña costumbre de los gaditanos. Es sólo una muchedumbre ensimismada, consiguiendo a Deoxys en sus ediciones Rojo y Verde. Así reaccionaron los jugones de Cádiz al evento Moviplaya que recorre las playas este verano.

Ya sabes, mamporros con aires de cómic. El trepamuros también se dará una vueltecilla por la Advance. Otro de superhéroes a doble pantalla, aunque no será de acción sino de lucha: Marvel Némesis: Rise of the Imperfects, que pondrá a darse de leches a un buen número de personajes Marvel. Y en cuanto a Batman Begins de GBA, no te preocupes… ¡ya está en las tiendas!

A VUELTAS CON JOE

¡Ey chicos! Soy fan a tope de Viewtiful Joe y desde que me enteré de que habrá un Joe para DS casi no pego ojo. ¿Cuándo saldrá?, ¿cómo se llamará?, ¿qué novedades va a traernos? ¡Quiero sabeeerrrrr!
Diego. E-mail

NA. Calma, Diego, calma. El juego es casi seguro que se llamará Viewtiful Joe DS, nos presentará a un nuevo personaje (Jasmine, la hermana pequeña de Joe) y empleará la pantalla táctil para que el protagonista realice sus nuevos efectos especiales. Lo único malo es que, para disfrutarlo, te va a tocar esperar hasta principios de 2006. Pero hay otra noticia que seguro que te da un alegrón, ¡habrá un nuevo Joe para GC! Será Viewtiful Joe Battle Carnaval y cambiará su típico estilo de acción plataformera por un juego de lucha "versus" al más puro estilo Super Smash Bros. También llegará en 2006.


Esta es la fenomenal pinta que tiene ya el nuevo Viewtiful Joe que acaba de anunciarse para GameCube.

VUELVE EL ERIZO

¡Hola chicos! Mi nombre es Salva, tengo 15 años y me encanta vuestra revista. El mes pasado dijisteis que va a salir un nuevo recopilatorio de Sonic, pero, excepto el Sonic CD, no me suenan mucho los juegos que dijisteis. ¿Me podríais dar algún dato más?
Salvador. E-mail

NA. Gracias a ti por leernos y por escribirnos, Salva. Pues claro que podemos darte más datos, hombre, y con mucho gusto. Como ya dijimos, se llamará Sonic Gems Collection. Incluirá el Sonic CD, que ya vemos que conoces, y que es un estupendo plataformas 2D de estilo clásico que apareció para el viejo Mega CD de Sega. El segundo, Sonic R, apareció en Sega Saturn y es un título de carreras en el que el puercoespín azul, Tails y el resto de la panda compiten a patita por enormes circuitos. Destaca la cañera banda sonora del juego, que incluye un buen número de temas cantados. El último no te suene, porque Sonic The Fighters es un arcade de lucha que sólo salió en recreativa y no tuvo mucho éxito fuera de Japón. También veremos seis juegos de Sonic de Game Gear. Y como sorpresa habrá cuatro títulos extra: Bonanza Bros y las tres partes de Streets of Rage, la saga de beat'em up.

UN NUEVO TAK

¿Cómo va todo por la revista, chavales? Yo os leo todos los meses y estoy encantado, seguid así. Bueno, voy al grano. El caso es que me he comprado una Nintendo DS y siempre me han molado mucho los juegos de plataformas. ¿Hay alguno nuevo a la vista para mi consola?
Enrique Lloret. Madrid

NA. Gracias por tu fidelidad Enrique. Bueno, si te molan tanto las plataformas suponemos que ya te habrás hecho con Mario 64 DS, ¿no? Aunque si prefieres las plataformas en 2D, el que seguro que te va a flipar será New Super Mario Bros, que mezclará el desarrollo del Super Mario Bros original con las posibilidades técnicas de Nintendo DS. Una maravilla que esperamos tener entre manos a finales de este año. Otro héroe que estrenará una nueva aventura plataformera será Tak, el simpaticón aprendiz de hechicero. En Tak: The Great Juju Challenge, el pequeño mago representará a su tribu en el Gran Reto del Juju, una competición que mezclará saltos, puzzles y acción. Por supuesto, el título hará buen uso del puntero y del micrófono de la consola. Aunque lo más destacado será el genial modo cooperativo para dos jugadores. Y los usuarios de GC y GBA pueden estar tranquilos, que también tendrán su versión correspondiente dentro de nada.

GOKU EN NINTENDO DS

¡Hola nintenderos! Me llamo Ramón y tengo una GC, una Nintendo DS y una preguntilla que espero que me podáis responder. Hace unos meses leí en vuestra revista que iba a salir un Dragon Ball para DS, pero no he vuelto a oír nada. ¿Sabéis algo de este juego?
Ramón Tauste. Alicante

NA. Hola Ramón! Parece que sí, que tendremos un Goku propio. Será Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2, la segunda parte del juegazo que salió para GBA. Al igual que en el primer Supersonic Warriors, nos encontraremos con un juego de lucha en 2D en el que podremos elegir entre 20 personajes distintos para repartir leña. No faltarán a la cita los luchadores más emblemáticos de la serie (Goku, Vegeta, Piccolo…), aunque también veremos las caras de algunos menos habituales, como Mr. Satán o Broly, el poderoso Súper Saiyan Legendario. Pero claro, tratándose de un juego de DS, la mayor duda es cómo se utilizará la pantalla táctil. Probablemente para seleccionar personajes y lanzar los ataques especiales más demoledores. Lo comprobaremos a finales de año.

タッチペンでバトンタッチ!!



HE OÍDO ALGO DE UN NUEVO RESIDENT PARA DS...
Vaya, cómo circulan los rumores. Pues sí, está casi confirmado que Capcom prepara un RE en DS con la perspectiva de RE4.

¿ES VERDAD QUE VA A SALIR PLAY-YAN EN ESPAÑA?
El Play-Yan es un cartucho de GBA que te permite escuchar tus canciones preferidas en MP3 y ver vídeos. Hemos oído que sí, que saldrá, pero aún no podemos confirmar nada.

¿HAY FECHA DE GBA MICRO EN ESPAÑA?
Ay malandrines, queréis enteraros de todos los secretos. Bueno, de nuevo hablamos de rumores pero parece que estará disponible en... noviembre.

TODOS HABLAN DE ONE PIECE, NARUTO... PERO ¿QUÉ PASA CON DORAEMON?
Pues tienes mucha razón, ¿qué pasa con los juegos del gato cósmico? Pues que en Japón ya se ha anunciado un nuevo arcade para Nintendo DS. ¿Fecha? Aún no hay nada.

EL ARTISTA DEL MES



Mª José Fenollar Blasco, de Xátiva (Valencia), anticipa en este dibujo el fiestón que se va a montar con Mario Party.

¡Mario Party 6 para ti, gran artista!
Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO.



¿Estás listo para la **revancha** con los **Pokémon oscuros**?

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- NINTENDO
- ROL - COMBATE

EXCLUSIVO GAMECUBE

POKéMON XD GALE OF DARKNESS

Roleros varios y pokemaníacos todos, abrid bien los ojos porque Nintendo está preparando el mejor juegazo de Pokémon que ha aparecido hasta el momento. Será un RPG para CUBE que nos va a dejar con la boca abierta, tanto por sus graficazos como por su historia. Volveremos a Aura, el mundo de «Pokémon Colosseum», donde manejaremos a un nuevo entrenador que, junto a su Eevee, se enfrentará a los Pokémon Oscuros. El objetivo: resolver el gran misterio que rodea al Lugia Oscuro. ¡El mundo Pokémon no volverá a ser lo mismo!

En plan RPG. *El nuevo Pokémon potenciará la parte aventurera, que será más larga e intensa que lo visto en «Colosseum». ¡Habrá muchas ciudades nuevas para explorar!*

ナップス「ぼうず！
その腕の　マシンは何や！？



Lugia oscuro. *La historia girará alrededor de este Lugia, una versión maligna del poderoso Pokémon legendario. Ya veis, Darth Vader no es el único con lado oscuro.*

¡A luchar! *En nuestra aventura no faltarán las batallas Pokémon con entrenadores, y abundarán los diálogos... pero en castellano, como está mandado.*

ザクスカ「ん？　そこの　ぼうず。
お前　このガキンチョの連れだな？



¡Toma rayo! *Los combates serán los momentos más espectaculares. Viviremos increíbles batallas de dos Pokémon contra dos, desplegando sus movimientos especiales.*



Nuestro primer Pokémon. *Será un Eevee, pero después nos haremos con muchos otros: Pichu, Teddiursa, Ghastly ... ¡y hasta alguno nuevo!*

Un equipo ganador. *Como siempre, iremos mejorando nuestro equipo con más Pokémon. Habrá que elegir bien. ¡Mirad, parece que Snorlax será una buena elección!*

TENDREMOS LO MEJOR DEL ROL Y DE POKéMON EN UNA SOLA AVENTURA: EL EXITAZO ESTÁ ASEGURADO.

¡Muy efectista! *«Pokémon XD» sacará un mayor provecho de la capacidad gráfica de tu GameCube. ¡Los efectos de cada ataque serán alucinantes!*

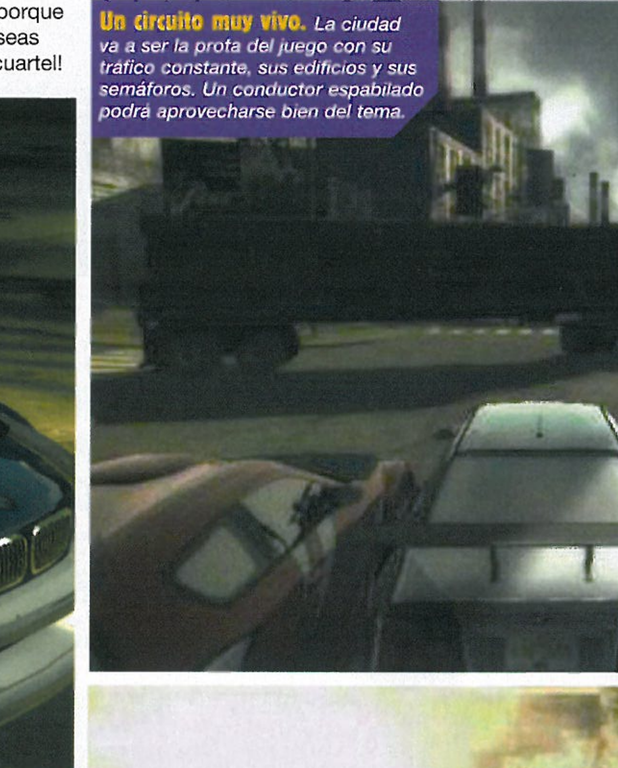
El nuevo prctagonista. *Este coleguilla tan jovenzuelo y fardón será el nuevo héroe. Con su visor podrá detectar a los Pokémon oscuros para tratar de ayudarles.*

Cochazos, **tuning,** mucha **velocidad** y la policía detrás de ti.

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- ELECTRONIC ARTS
- CARRERAS/TUNING

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Los fans de la velocidad están de enhorabuena. En otoño vamos a poder echarle el guante al nuevo NFS. Eso sí, ponte el cinturón porque promete una velocidad endiablada y los mejores coches tuning. Además, podremos circular por toda la ciudad metiéndonos en líos y ganando carreras para subir nuestra reputación entre los chicos malos. Pero ojito, porque la gran novedad es que la policía va a estar al acecho. Así que, cuanto más famoso seas entre los conductores tuneros, más fichado te tendrá la poli. ¡Va a ser una lucha sin cuartel!



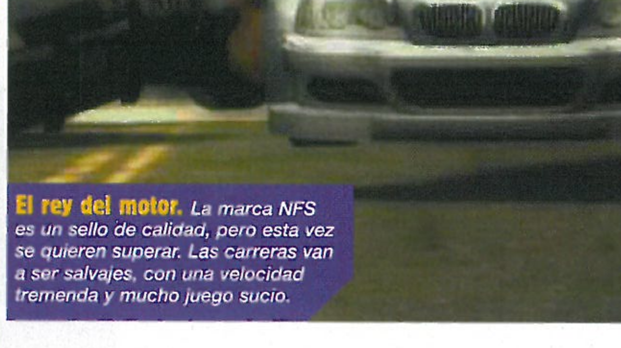
Un circuito muy vivo. *La ciudad va a ser la prota del juego con su tráfico constante, sus edificios y sus semáforos. Un conductor espabilado podrá aprovecharse bien del tema.*



El arte tunero. *El tuning está de moda y los chicos de EA lo saben. Esta entrega tendrá los mejores coches y la posibilidad de tunear hasta el más mínimo detalle.*



La bofia. *Cuando ganemos carreras, la poli nos meterá en su lista negra. A partir de entonces intentará darnos caza por la ciudad en persecuciones dignas del cine.*



El rey del motor. *La marca NFS es un sello de calidad, pero esta vez se quieren superar. Las carreras van a ser salvajes, con una velocidad tremenda y mucho juego sucio.*

¡La mejor aventura **Pokémon** ya está casi **a punto!**

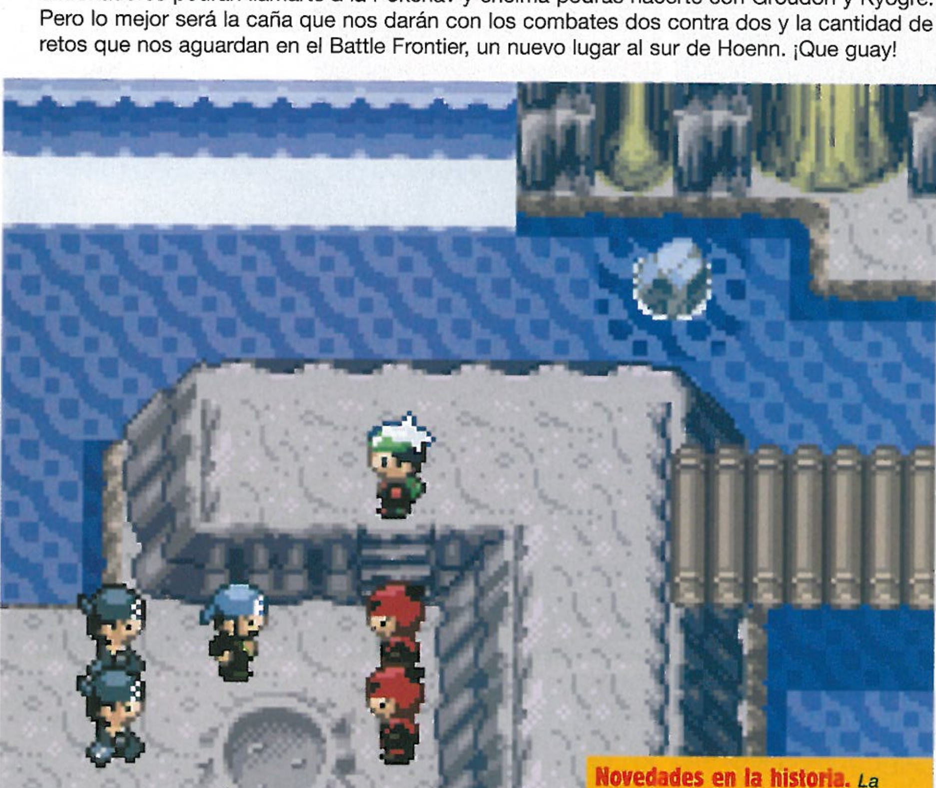
- GAME BOY ADVANCE
- OCTUBRE
- NINTENDO
- AVENTURA/RPG

POKéMON ESMERALDA

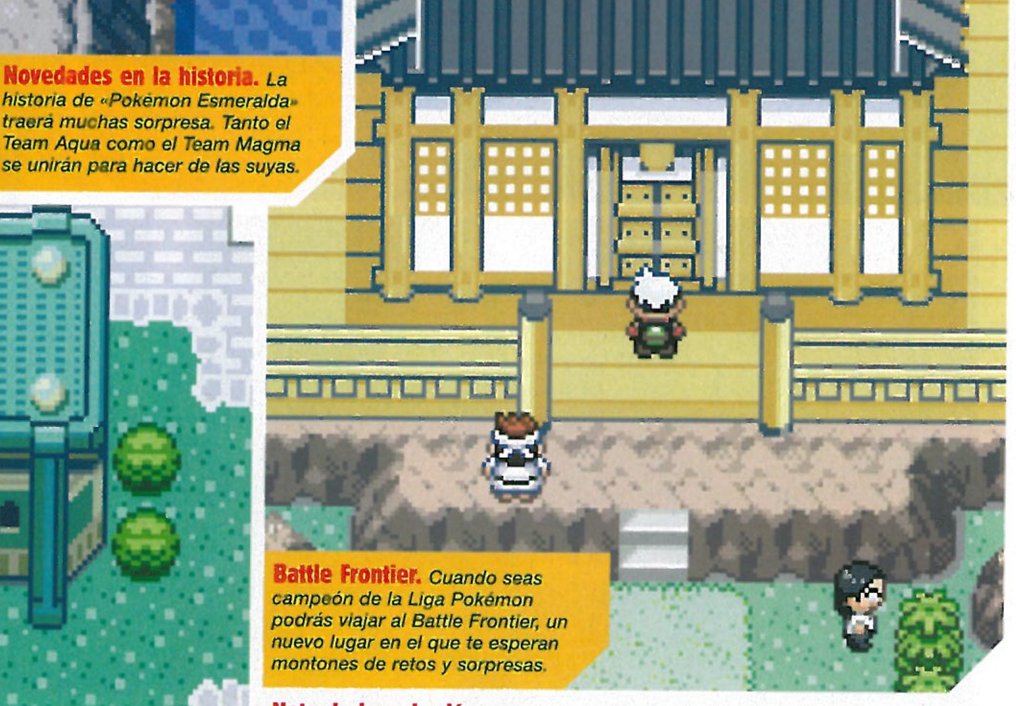
La aventura de «Pokémon Esmeralda» nos llevará de nuevo a Hoenn, el mundo que conocimos con las ediciones Rubí y Zafiro. Esta vez habrá que combatir tanto al Team Aqua como al Team Magma, conoceremos nuevos lugares y a nuevos personajes, los entrenadores podrán llamarte a la Pokénav y encima podrás hacerte con Groudon y Kyogre. Pero lo mejor será la caña que nos darán con los combates dos contra dos y la cantidad de retos que nos aguardan en el Battle Frontier, un nuevo lugar al sur de Hoenn. ¡Que guay!



Combates dos contra dos. *En Esmeralda te darán más caña que nunca con los combates dos contra dos. Montones de entrenadores unirán fuerzas para vencerte.*


Novedades en la historia. *La historia de «Pokémon Esmeralda» traerá muchas sorpresa. Tanto el Team Aqua como el Team Magma se unirán para hacer de las suyas.*


Nuevos personajes. *Fíjate en este señor de las gafas de sol porque te perseguirá durante toda la aventura. ¿Con qué motivo? Ya lo sabrás, ya.*


Battle Frontier. *Cuando seas campeón de la Liga Pokémon podrás viajar al Battle Frontier, un nuevo lugar en el que te esperan montones de retos y sorpresas.*

Nota de la redacción. En nuestro número anterior anunciamos un reportaje a bombo y platillo de Pokémon Esmeralda. Bueno, resulta que el juego saldrá más tarde de lo que estaba previsto y de momento sólo hemos podido publicar este avance. El mes que viene tendremos ese esperado reportaje, palabrita de N.A.

La **nueva peli** de King Kong también nos alucinará en CUBE.

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- UBISOFT
- AVENTURA - ACCIÓN

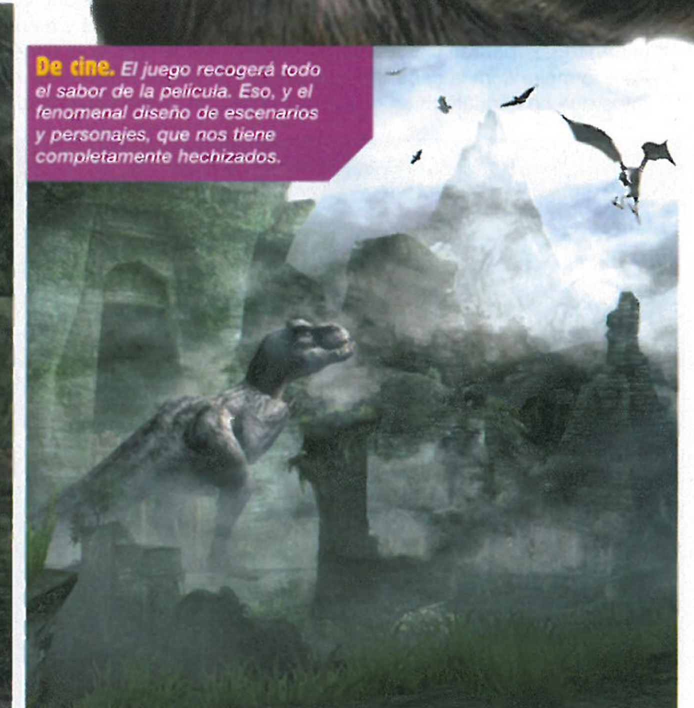
KING KONG

Lo que nos tiene preparado el simio más grande de todos promete maravillarnos. Hablamos de un juego basado en la película de King Kong que se estrenará en diciembre, dirigida por Peter 'Señor Anillos' Jackson. La aventura mezclará acción y exploración a tope. Es más, casi podemos decir que serán dos aventuras en una. Por un lado manejaremos al poderoso mono en fases de acción en tercera persona; además, seremos un explorador que, desde una vista subjetiva, dirigirá a su equipo de expedición por la Isla de la Calavera.





La isla de los Monstruos. *No, no es 'Parque Jurásico'. Es que en la isla donde sucede el juego habitan todo tipo de bestias, y no muy amistosas, como podéis ver.*



De cine. *El juego recogerá todo el sabor de la película. Eso, y el fenomenal diseño de escenarios y personajes, que nos tiene completamente hechizados.*



Para todos los gustos. *El desarrollo estará dividido en dos partes: una con King Kong y otra más aventurera, con un grupo de exploradores.*



Acción a lo bestia. *Aunque la acción se centrará sobre todo en las fases del Gran Mono, como humanos también deberemos hacer frente a grandes "bicharracos".*


¡Dale VIDA PROPIA!
www.logolandia.com
Pídelo por SMS al 7667
Consulta toda nuestra oferta en internet o en tu móvil:
WWW.LOGOLANDIA.COM
WAP.LOGOLANDIA.COM
CONÉCTATE FACILMENTE AL WAP: Envía CONECTA96 al 7667 y accederas ya!
NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - LG - SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP
FONDOS
¿QUIERES BORRAR EL LOGO DEL OPERADOR?
Envía BORRAR96 al 7667
*Solo NOKIA y SIEMENS
Para pedir un fondo envía FONDO96 y la referencia del fondo que quieras al 7667. Ejemplo: FONDO96 1055
QUIERES VER MÁS? Envía FONDO96 y lo que quieras encontrar. Ejemplos: FONDO96 SEXO - FONDO96 BANDERA
CREA TUS PROPIOS FONDOS
Elige el FONDO que mas te guste
Piensa en un TEXTO
Envía MIFONDO96 REF. FONDO Y TU TEXTO al 7667
Ejemplo: MIFONDO96 1004 Estoy que EXPLOTO por TI
TONOS (Monofónicos y Polifónicos)
1 The Legend Of Zelda - VIDEOJUEGO - 967095
2 Final Fantasy X2 - VIDEOJUEGO - 967837
3 Bola De Dragon - TV - 966503
4 Pokemon - TV - 966605
5 Super Mario Bros. - VIDEOJUEGO - 965530
6 El Señor De Los Anillos - BSO/CINE - 967580
7 Piratas Del Caribe - BSO/CINE - 967756
8 Caminando Por La Vida - ANUNCIO TV - 968282
9 Himno Nacional De España - HIMNO - 965007
10 GTA San Andreas - VIDEOJUEGO - 968053
POLIFÓNICOS: Envía POLI96 y el código del tono al 7667 Ejemplo: POLI96 967095
MONOFÓNICOS: Envía TONO96 y el código del tono al 7667 Ejemplo: TONO96 967095
806 588 672 (solo Monofónicos)
POP/ROCK/VARIOS
966286 Fiesta Pagana - ROCK
968279 La Tortura - POP
968137 Las Niñas De La Saye - ROCK
967353 La Costa Del Silencio - ROCK
965570 Paquito El Chocolatero - FESTIVO
968253 La Camisa Negra - LATINO
968315 Welcome To My Life - POP INTER.
968313 Zapatillas - POP
968135 Dile - REGGAETON
968072 Baila Morena - REGGAETON
968225 Eres Un Enfermo - POP
968331 Chupa Chupa - REGGAETON
968266 Esto Es Para Tí - POP
968149 Palante -REGGAETON
968305 Gasolina - REGGAETON
968312 Devuélveme La Vida - POP
968011 Antes Muerta Que Sencilla - POP
968047 Búscate Un Hombre Que Te Quiera
VIDEOJUEGOS
967466 Need For Speed Underground v.1
966407 Crash Bandicoot
968395 Yu Gi Ho
968025 Final Fantasy XI
968394 Medieval Total War
967321 Mortal Kombat
968333 Gran Turismo 4
968308 Midnight Club 3
968364 Devils May Cry 3
CINE/TELEVISION
967885 Aquí No Hay Quien Viva - TV
965566 SouthPark - TV
965002 Misión Imposible - CINE
968386 Everything Burns (Los 4 Fantásticos)
966536 Shin Chan (estribillo) - TV
967120 2 Fast 2 Furious v.1 - CINE
965878 Harry Potter - CINE
968274 Carros De Fuego - CINE
965852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
967962 Star Wars(Marcha Imperial) - CINE
968239 A Toda Mecha (Los Serrano) - TV
968382 Anuncio Águila Amstel - TV
968174 Pantera Rosa (final) - TV
966295 El Bueno El Feo Y El Malo - CINE
968175 Amélie - CINE
DANCE/TECHNO/OTROS
966512 Zanarkand
968133 Techno Tunning
968317 Gladiator Techno-mix
968204 La Muerte Tenía Un Precio (Dance)
968182 El Coche Fantástico Mákina
968371 Qué Pasa Neng
968056 Himno De Infantería - HIMNO
966206 Cara Al Sol - HIMNO
966829 Canción Del Legionario - HIMNO
965047 Athletic De Bilbao - HIMNO
966370 Himno De Masía
965004 Atletico De Madrid - HIMNO
968012 Salve Marinera - HIMNO
Video Clips con sonido
¡¡ Los videos más auténticos para tu móvil!!
Envía VIDEO96 y la referencia al 7667. Ejemplo: VIDEO96 1023
IMAGENES
Envía IMAGEN96 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN96 964966. Tambien puedes llamar al 806.588.672
QUIERES VER MÁS? Envía IMAGEN96 y lo que quieras encontrar. Ejemplos: IMAGEN96 SEXO - IMAGEN96 PUCCA
Risas Terror
Varios Pedos
Tarzan Borracho
Gitano gracioso
SONIDOS REALES
MUY DIVERTIDOS!
Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes.
Envía SONIDO96 y la referencia del sonido real que quieras al 7667. Ejemplo (Risas Terroríficas): SONIDO96 1082
ANIMADOS
Para pedir un animado envía ANI96 y la referencia del animado que quieras al 7667. Ejemplo: ANI96 1103
QUIERES VER MÁS? Envía ANI96 y lo que quieras encontrar. Ejemplos: ANI96 SEXO - ANI96 BANDERA
TRUCOS VIDEOJUEGOS
TRUCO96 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO
TRUCO96 PS2 BURN OUT
TRUCO96 XBOX GTA VICE CITY
TRUCO96 PSX FIFA2003
TRUCO96 GAMECUBE METAL GEAR
Tienes el móvil configurado para Wap?
Envía WAP96 al 7667 y te lo configuraremos en un instante. Solo SonyEricsson y Nokia. Todos los modelos multimedia.
*Moviles compatibles con borrar logotipo: NOKIA y SIEMENS.
Si tienes un móvil no multimedia o un Nokia 3510 envía LOGO96 BORRAR al 7667.
Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Borrar Logo, Videos y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Informate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena). Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles. Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido.
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38 (Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. C/ Conde de Altea nº 70, L-1, 03590 Altea (Apdo. Correos 276)
CIF: B53525275. Precio max. por llamada: Red fija 1,09 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,40 Euros/min. (IVA incl.). Coste del mensaje 1,2 € + IVA. (2 mensajes necesarios para descargar Imágenes, Sonidos Reales, Borrar logo, Configuracion Wap, Videos, Polifónicos, Fondos, Animados y Tonos). Coste conexion wap segun operador y a cargo del cliente.
LICENCIA SGAERMV&M 503/04/8014

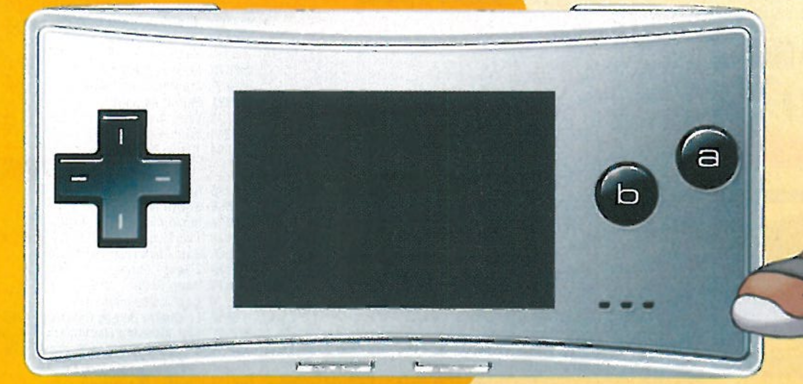
EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡Este verano, desafía a tus neuronas con un nuevo especial flipante de...!!

PASATIEMPOS POKéMON

Como sabemos que disfrutas a tope con los pasatiempos de la Revista Pokémon, hemos hecho un especial lleno de desafíos. Así que ya sabes a qué dedicar el tiempo libre. Toda la Revista Pokémon será un pasatiempo.

LO ÚLTIMO DE LAS NUEVAS CONSOLAS



Te contaremos los datos secretos de Revolution y Game Boy Micro.

¡TENEMOS EL PRIMER PÓSTER DE POKéMON ESMERALDA!

Y ADEMÁS...

- **La edición Esmeralda, con todo detalle.** Ya tenemos el reportaje preparado. Nos ha dado tiempo a reunir aún más datos y preparar nuevas sorpresas. Atento a lo que viene con esta nueva joya Pokémon.
- **Nintendogs a punto.** Será la preview más genial del bombazo de Nintendo DS. Ya hemos jugado a tope con él y sabemos todos los secretos.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Daniel González, Javier Pulido, Fco. Javier Sánchez, Javier Salazar



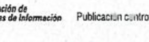
Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

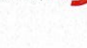
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por


HOBBY PRESS
Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.